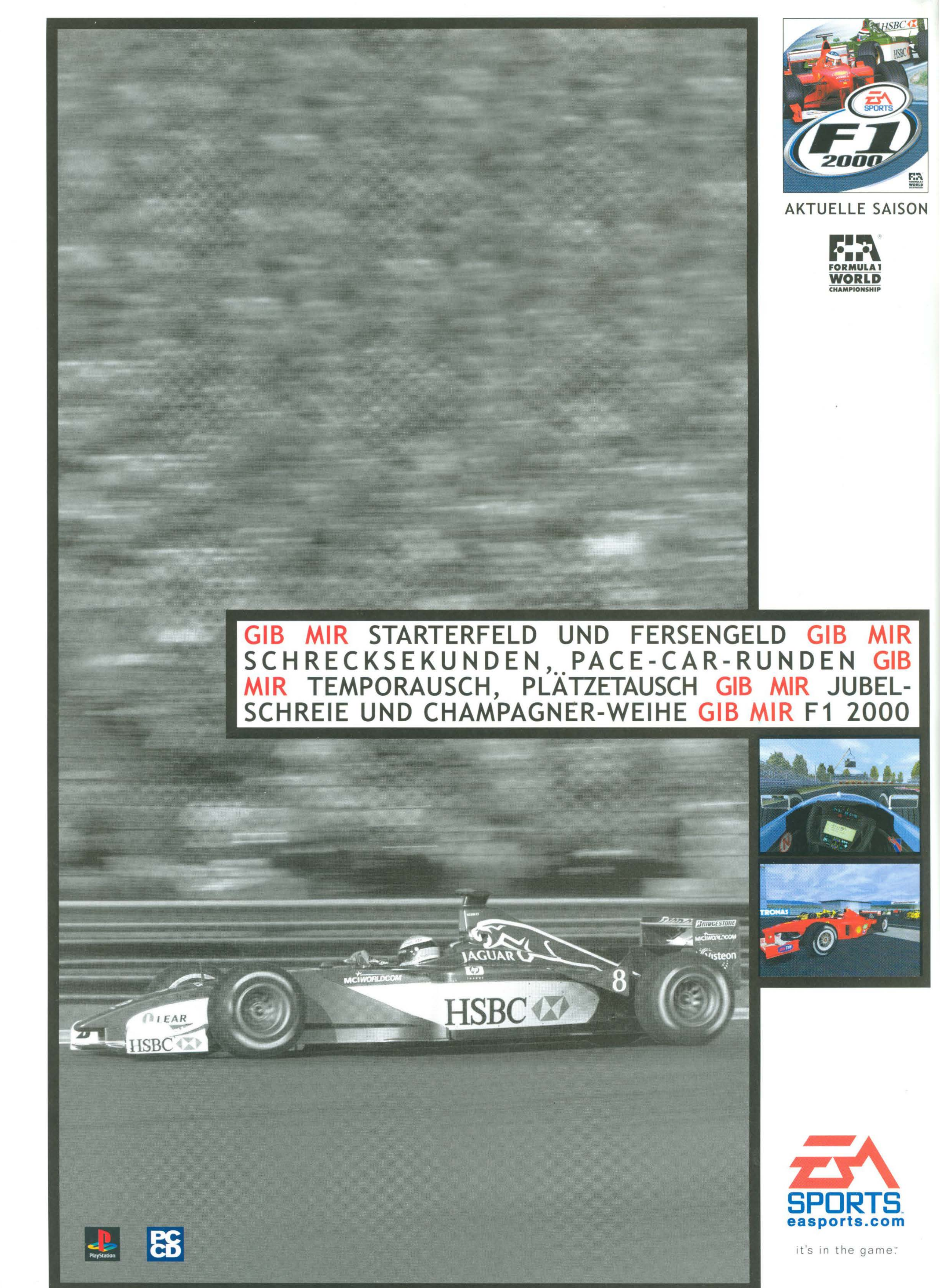
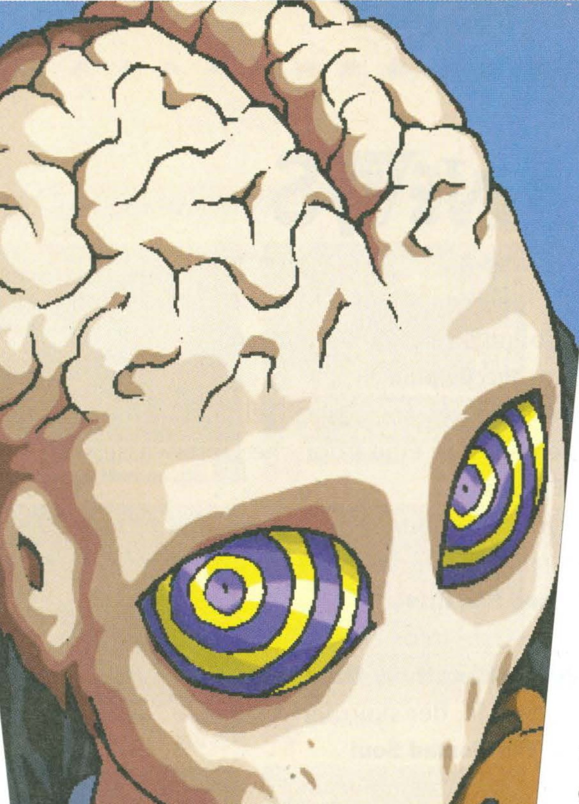


5/2000
8. Jahrgang / Ausgabe 79
CYBERMEDIA
$ 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,-
DM 5,90
MAN!AC
PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST
Tenchu 2
Activisions Ninjas meucheln wieder
THRONFOLGER
NEU Driver 2
85% Syphon Filter 2
85% Vandal Hearts 2
90% Dead or Alive 2
WAHRHEITEN & VISIONEN
2000
PS 2
16 Seiten Special:
Hardware, Spiele & DVD im Test
2001
X-Box
Weltpremiere: Microsofts 600 MHz Konsole
4 398044 105901 05



F1 2000
AKTUELLE SAISON
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
GIB MIR STARTERFELD UND FERSENGELD GIB MIR SCHRECKSEKUNDEN, PACE-CAR-RUNDEN GIB MIR TEMPORAUSCH, PLÄTZETAUSCH GIB MIR JUBELSCHREIE UND CHAMPAGNER-WEIHE GIB MIR F1 2000
PlayStation
PC CD
EA SPORTS
easports.com
it's in the game.



EVOLUTION STATT REVOLUTION

Sind wir doch mal ehrlich: So richtig lieben können ein Neugeborenes doch nur die frisch gebackenen Eltern. Jeder objektiv denkende Mensch sieht in dem Säugling nichts anderes als einen schrumpeligen Schreihals, mit dem sich überhaupt nichts anfangen lässt. Was dieser Zustand mit Videospielen zu tun hat? Nun, diesen Monat ist der frühzeitig Lorbeer-bekranzte Playstation-Erbe PS2 zur Welt gekommen, und bis auf das stolze Elternhaus Sony kann das ganze Gedöns um den frischgeborenen Konsolen-Heiland niemand so recht nachvollziehen. Was nicht heißen soll, dass aus dem Sprössling nichts werden kann – die Anlagen zu einer glänzenden Karriere trägt er reichlich in sich. Zudem kümmert sich von Beginn an die gesamte Verwandtschaft, von Electronic Arts bis Namco, liebevoll um den Kleinen und steckt ihm das eine oder andere Spielebonbon zu. Über Geburtsgewicht, Erbanlagen und Kinderkrankheiten der PS2 informieren Euch die Oberärzte der MAN!AC in einem dicken Special ab Seite 47.

Während Sony die Wehen überstanden hat, beschäftigt sich die Konkurrenz noch mit der Familienplanung: Nintendo geht länger als gedacht mit dem Dolphin schwanger, Microsoft steckt mitten im Zeugungsprozess der X-Box (womöglich unterstützt durch eine kleine Samenspende von Sega). Und der Dreamcast muss erst noch beweisen, ob er sich die Milchzähne am frischgebackenen Sony-Geschwisterchen ausbeißt oder doch zu einem kräftigen Mitglied der Konsolenfamilie heranreift.



Micro Maniacs (Codemasters, 2000)

Fest steht, ab 2001 geht der Trend zur Überbevölkerung des heimischen Wohnzimmers. Wer sich bei der unausweichlichen natürlichen Auslese behaupten kann oder an Unterernährung und Verwahrlosung eingeht, bleibt die spannende Frage. Eines ist aber auch in Zukunft sicher: Überraschende Antworten, erschöpfende Analysen und gewagte Ausblicke findet Ihr in Eurer MAN!AC.



Evolution, Teil 2: Auch die MAN!AC entwickelt sich beständig weiter – nicht nur in Bezug auf Mitarbeiter und Inhalte. Nach der Änderung unseres Test-Layouts erstrahlen nun auch alle anderen Rubriken in neuem Glanz. Ein herzlicher Dank geht an unsere Art-Direktorin Andrea Danzer für vergangene und kommende durchgearbeitete Nächte. Denn Stillstand wird es auch in Zukunft nicht geben...





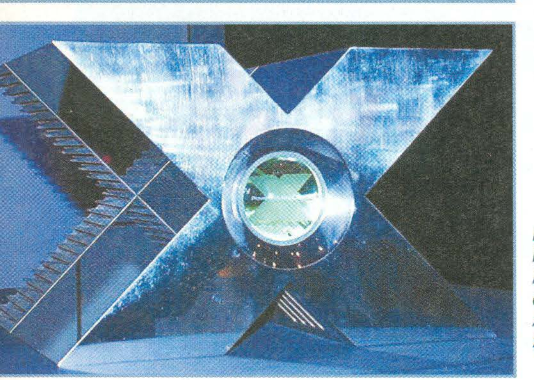




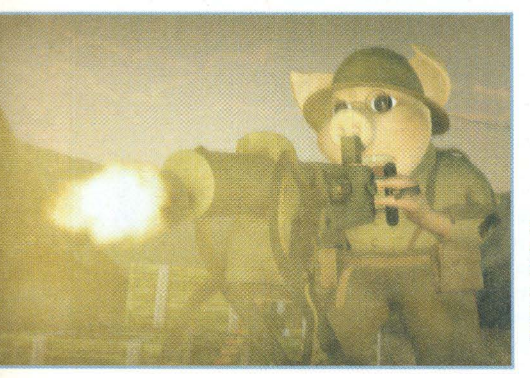
Playstation im Temporausch: Erste Infos zu "Driver 2" ab Seite 15.



Originell und fesselnd: Erlebt das traumhafte 3D-Adventure "The Nomad Soul" auf Seite 18.



Lauschangriff bei Microsoft: MAN!AC öffnet die X-Box-Akten ab Seite 20.



Schweine an die Playstation-Front: Ein tierischer Kriegsbericht ab Seite 16.

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PAL - TESTS

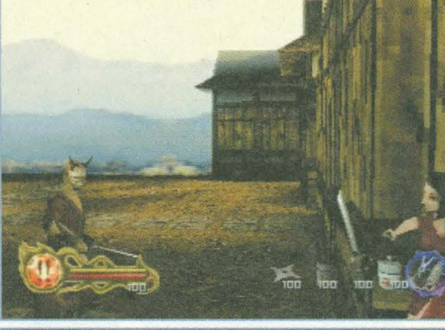






Interaktion gibt es nicht nur zwischen Klinge und Körper, auch die Umgebung lässt sich manipulieren.









Die Ninjas treten aus dem Schatten: Der Dauerdüsternis des ersten "Tenchu" ist eine Einteilung der Missionen in Tag-, Nacht- und Dämmerungsszenarios gewichen.

Lautlose

WORK in PROGRESS

Activision probiert's ein weiteres Mal. In einer entschärften Version soll "Tenchu 2" vor dem Index verschont bleiben.



Neben einem einführenden FMV werdet Ihr diverse Zwischensequenzen und drei verschiedene End-Filme genießen dürfen

Messerscharfe Shuriken, blitzende Klingen und hinterhältige Attentate brachten dem Fernost-Abenteuer "Tenchu" den Ruf ein, eher Ninja-Simulation als gewöhnliches Action-Adventure zu sein. Doch die Kunde von spritzendem Blut und Meuchel-Missionen drang bis nach Bonn; mit der Folge, dass das Activision-Spiel aus den Regalen verschwand. Auch der Nachfolger kann sich der peniblen Prüfung durch die BPjS sicher sein, denn an Thematik und Spielprinzip hat sich bei "Tenchu 2" nichts Wesentliches geändert.

Als Prequel angelegt, entführt Euch die Story wieder ins mittelalterliche Nippon, einige Jahre vor den Geschehnissen in "Tenchu". Das Land wird von Bürgerkriegen erschüttert, durch das Fehlen einer Zentralregierung ist die gesamte Insel in kleine Fürstentümer zersplittert. Machthungrige Warlords bekämpfen sich, Truppen überziehen das Land mit Gewalt und Tod. Trotz dieser wirren Zeit lebt Ninja-Altmeister Azuma Shiunsai beinahe friedlich im kleinen Reich des gutherzigen Fürsten Gohda Matsunoshin. Mit großen Schritten dem natürlichen Tod entgegen gehend, lehrt er seinen drei Schützlingen alle Kniffe der Ninja-Kunst. Doch nur ein einziger Nachfolger wird wirklich alles über das Azuma Ninjutsu erfahren und zusätzlich das antike Schwert Izayoi erhalten. So machen sich die drei Schüler auf, um ihr Können und ihre reine Ninja-Seele unter Beweis zu stellen.



Was für's Auge: Natur wie Charaktere werden farbenfroher und detaillierter dargestellt als beim Vorgänger.

Neue Ninja-Aktionen

Die Charaktere in "Tenchu 2" haben in den letzten eineinhalb Jahren einiges dazu gelernt. So können Rikimaru, Ayame und Tatsumaru jetzt mit zwei Waffen gleichzeitig kämpfen und es stehen einige neue, heimliche Tötungstechniken zur Verfügung. Auch das unbemerkte Eindringen und Verstecken wird durch eine Reihe neuer Aktionen vereinfacht. Um z.B. Euren Weg nicht mit Leichen oder bewusstlosen Soldaten zu pflastern, könnt Ihr deren Körper beiseite schaffen. Durch Schwimmen unter Wasser lassen sich Kanäle zur Infiltration eines Anwesens nutzen.

Und solltet Ihr mit einer Meute wild gewordener Wächter im Nacken schleunigst abtauchen müssen, dann könnt Ihr das im wahrsten Sinne des Wortes tun. Ausgestattet mit einem Bambus-Schnorchel harrt Ihr eine Ewigkeit in Eurem feuchten Versteck aus.



Eine zusätzliche Möglichkeit, Dächer und Mauern zu erklimmen, erhaltet Ihr durch die Tigerkrallen. Praktischerweise lassen sich die spitzen Klauen auch als schmerzhafte Nahkampfwaffe nutzen.



Kein Prügelknabe: Knüppelharte Boss-Gegner fordern ein Höchstmaß an Kampfkunst von Euch.

Story mal drei: Für jeden der Helden wird eine individuelle, fesselnde Hintergrundgeschichte inszeniert.

Killer

力丸 Rikimaru

彩女 Ayame

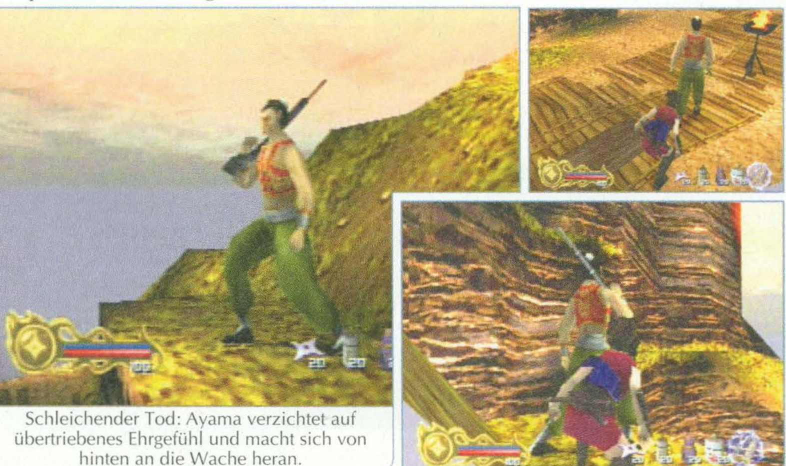
Junge Helden: Trotz ihres jugendlichen Alters sind Rikimaru und Ayame vollwertige Ninjas.

Volljährige Besitzer des ersten "Tenchu" dürfen sich auf ein Wiedersehen mit Blondschopf Rikimaru und Ninja-Amazone Ayame freuen. Zwar sind die beiden jünger und durch verbesserte Grafikroutinen mit animierten Mündern, Augenlidern und Fingern versehen, Kampfstile und Lieblingswaffen blieben allerdings gleich. Die wissbegierige, aber faule Ayame überrascht den Gegner gern mit aus dem Hinterhalt geschleuderten Shuriken und beendet ihr Werk mit zwei kurzen Klingen. Der etwas zu selbstbewusste Rikimaru liebt dagegen die offene Konfrontation und sein klassisches Ninja-Schwert. Dritte Spielfigur im Bunde ist der älteste der drei Schüler, Tatsumaru. Er ist Azumas erfahrenster und klügster Azubi, Kraft und Können beweist er am liebsten mit bloßen Fäusten und Füßen.

Im Gegensatz zum Vorgänger hat die Wahl Eures Charakters entscheidenden Einfluss auf Verlauf der Geschichte, Abfolge der Schauplätze und Art der Aufgaben. Bevor Ihr allerdings zur Tat schreitet, müsst Ihr zunächst an Euren Fertigkeiten feilen. Im obligatorischen Trainingsmodus lernt Ihr von Grundbewegungen über Einsatz von Hilfsmitteln bis zum Meuchelmord alles, was den Schattenkämpfer auszeichnet. Nach Absolvierung der Übungseinheiten dürft Ihr Euch in der Rolle von Rikimaru oder Ayame an etwa 15 Missionen versuchen. Tatsumarus Geschichte könnt Ihr erst nachspielen, sobald Ihr mit einem Charakter den Story-Modus durchlaufen habt. Bestand Eure Aufgabe in "Tenchu" nur darin, lebend ein Level zu beenden oder einen Auftragsmord auszuführen, warten bei Teil 2 knapp ein Dutzend unterschiedliche Missionsziele. So müsst Ihr in Häuser einbrechen, Gegenstände stehlen, Feinde ausspionieren, erledigen oder sabotieren, Botschaften übermitteln und Gefangene retten. Auch als Eskorte oder Kundschafter werdet Ihr eingesetzt. Zu dieser Fülle an Aufträgen kommt ein ganzes Arsenal von Gegenständen, mit denen Ihr vor Levelbeginn Euren Ninja ausstattet, oder die Ihr Feinden abnehmt bzw. findet. Neben Waffen (z.B. Blasrohr, Bogen, Granate, Mine, Rauchbombe) verwendet Ihr spezielle Utensilien wie Wurfanker, Netz, Rüstung und vergifteten Reis. Auch auf ein paar außergewöhnliche Techniken dürft Ihr zurückgreifen: So verbrutzelt Ihr als asiatischer Feuerspucker Eure Gegner, verwirrt Angreifer durch Verkleidung, Schattenspiele und Spiegelbilder oder beschwört einen zähnefletschenden Ninjahund herauf.

Neben Training und Story wird "Tenchu 2" einen Zweispieler-Modus bieten, der allerdings nicht über Splitscreen, sondern via Link-Kabel realisiert ist. Als Varianten sind ein Deathmatch (angereichert durch vier bis sechs KI-Gegner) und ein kooperativer Modus geplant. Für noch mehr Abwechslung und Motivation sorgt ein umfangreicher Editor, mit dem Ihr eigene Level bastelt und auf Memory-Karte speichert. Mit einem Dex Drive werden sich die Eigenbau-Missionen wahrscheinlich auch ins Internet stellen bzw. neue Level von einer speziellen Web-Site herunterladen lassen. *sf*

Hoffentlich ist der Stahl rostfrei: Um nicht entdeckt zu werden, wagt Ihr Euch ins feuchte Nass.


Schleichender Tod: Ayama verzichtet auf übertriebenes Ehrgefühl und macht sich von hinten an die Wache heran.

Übertriebene Härte: ***Bei seinem Weg durch deutsche Prüfinstanzen sorgte "Tenchu" beim BPjS-Dauergast Activision für einigen Stress. Im festen Glauben, die USK würde den hohen Blutzoll mit einer Ab-18-Bewertung quittieren, druckte der Hersteller bereits vor der Entscheidung CD-Einlagen mit dem entsprechenden Symbol. Überraschenderweise wurde das Spiel aber ab 16 eingestuft und Activision musste das Produkt mit den richtigen Stickern versehen. Zum Paradebeispiel für die Subjektivität bei der Inhaltsbeurteilung avancierte "Tenchu" schließlich, als die BPjS das Spiel entgegen der USK-Meinung auf den Index setzte. Glück für Activision war der späte Zeitpunkt der Indizierung, 40.000 Einheiten konnten in den vier Monaten zwischen Veröffentlichung und Verbannung abgesetzt werden. Dafür mussten deutsche Spieler auf eine PAL-Version des Titels "Tenchu: Shinobi Gaiden" verzichten. In dieser aufgemotzten "Tenchu"-Ausgabe durften die Japaner schon erste Erfahrung mit dem Level-Editor machen, der beim PAL-Nachfolger implementiert wird. Um "Tenchu 2" vor der Indizierung zu bewahren, wird Activision das Niveau der Gewaltdarstellung auf ein vertretbares Maß senken – was nichts anderes heißt, als dass der Brutalitätsregler der US-Version auf die niedrigste Stufe festgestellt wird.***


Das "Tenchu"-Update "Shinobi Gaiden" war nur in Japan erhältlich

USK
NICHT geeignet unter 18 Jahren

HERSTELLER: Activision
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: 3. Quartal

Tenchu 2 !
Ein Ninja kommt selten allein: Erledigt mit drei Schattenkriegern komplexe und vielfältige Missionen im mittelalterlichen Japan.



Spiel mit mir: Ecco albert mit einer Schildkröte herum.

Luftleerer Raum: Seine Sauerstoffversorgung sichert Ecco regelmäßig an der Oberfläche oder blubbernden Schloten am Meeresboden.

Flippers Erbe

Hai-Noon: Der Standard-Bösewicht der sieben Meere wird seiner Rolle gerecht.

Segas Flossen-Star betritt die Dreamcast-Bühne. MAN!AC tauchte in Budapest nach fangfrischen Informationen zum neuesten "Ecco"-Spiel.

Artenvielfalt: An die 60 verschiedene Meeresbewohner bringen Leben ins blaue Nass.

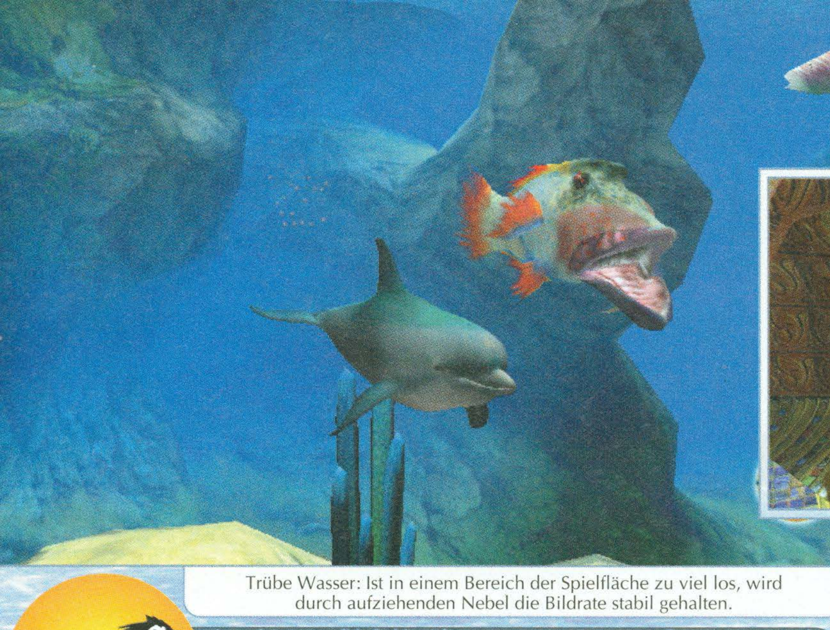
Der amerikanisch-ungarische Traditionsentwickler Appaloosa stößt beim aktuellen Projekt "Ecco the Dolphin: Defender of the Future" in bislang unbekannte Dreamcast-Regionen vor. Die Tiefen des Meeres sind der Spielplatz für Euer Alter-Ego, den weisen Delphin Ecco. Zwar spielt auch in "Sega Bass Fishing" oder Ubis "Deep Fighter" das feuchte Nass eine tragende Rolle, doch in die Haut eines tierischen Meeresbewohners durftet Ihr seit Mega-Drive-Zeiten nicht mehr schlüpfen.

Aber nicht nur die Hauptfigur ist ungewöhnlich, das ganze Spiel wirft zunächst mehr Fragen auf, als es beantwortet. Zwar werden selbst Konsolen-Asketen wegen der bezaubernden Inszenierung der Unterwasserwelt und den hochrealistischen Bewegungen des Meeressäugers an den Bildschirm gelockt. Doch um was es bei dem Titel eigentlich geht, ist anfangs selbst für den Profizocker kaum nachvollziehbar.

Dabei beschreitet "Ecco the Dolphin" neue Wege im ausgelutschten Action-Adventure-Genre und legt viel Wert auf Story, Atmosphäre und Innovation. Dafür sorgt schon der Verfasser der Hintergrundstory: Der Wissenschaftler und Science-Fiction-Autor David Brin konstruierte die phantastische und verzwickte Geschichte rund um Ecco. Ausgangspunkt ist die friedliche Gemeinschaft von Delphinen und Menschen in naher Zukunft. Als die Tümmler die Zweibeiner für reif genug hielten, bauten sie den Kontakt zu ihnen auf und gaben ihre hohe Intelligenz und Kultur preis. Die Delphin/Mensch-Zivilisation lebte in Frieden und Wohlstand und brach gar zu den Sternen auf. Doch einigen Aliens missfiel das terrane Glück: Hochtechnisiert wie sie waren, verschoben sie das Raum/Zeit-Kontinuum und drehten die Uhr zurück, bevor sich die intelligentesten Lebewesen auf

In den späteren Akten nimmt die Gegnerdichte zu (oben) und Ecco ändert sein Äußeres (links)

Besucht mit Eurem schlüpfrigen Helden die Relikte einer uralten Delphin-Zivilisation

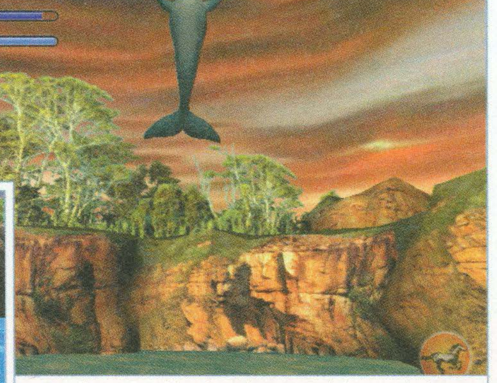

Trübe Wasser: Ist in einem Bereich der Spielfläche zu viel los, wird durch aufziehenden Nebel die Bildrate stabil gehalten.

Kein Luftschloss: Atlantis ist nie versunken, sondern wurde von Delphinen erbaut.

Erden zusammentaten. Und Ecco, irgendwo zwischen den Paralleluniversen gefangen, muss nun alles wieder richten. Der erste der vier Akte, die sich grafisch und thematisch beträchtlich voneinander unterscheiden, spielt zu der Zeit, bevor sich Delphine und Menschen annäherten. Ihr erforscht mit Ecco klare tropische Gewässer, kommuniziert mit Artgenossen und löst ökologisch korrekte Aufgaben wie die Rettung eines Walbabys. Obwohl Ihr Ecco nur via Analogstick und zwei Tasten steuert, könnt Ihr aus dem Delphin etwa 100 Animationsphasen herauskitzeln – von verspielten Pirouetten am Meeresgrund bis zu akrobatischen Flugeinlagen über Wasser. Durch den Verzicht auf gewalttätige Konfrontationen und die beeindruckende Darstellung des unterseeischen Lebensraumes mit all seinen Korallen, Algen und bunten Fischen, soll besonders der Gelegenheitsspieler Freude an den rätsellastigen Tauchgängen haben. Die folgenden zwei Akte des Spiels geraten dagegen erheblich düsterer und actionlastiger. In einer Welt, in der die Delphine von den Menschen versklavt und zur Unterwasserarbeit gezwungen wurden, legt sich Ecco mit Haien und Quallen an oder bedient die Hebel an verrotteten Industrieanlagen. Der dritte Zeitsprung befördert Euren schlüpfrigen Helden in ein Szenario, in dem die Delphine die Weltherrschaft errungen haben. Beim Showdown werdet Ihr schließlich mit den Aliens und ihrer Brutstätte konfrontiert.

Nicht nur bei Duellen mit aggressiven Schuppenträgern oder Berührung giftigen Getiers verliert Euer Held an Lebensenergie. Da der kiemenlose Ecco auf Atemluft angewiesen ist, müsst Ihr ständig Eure Sauerstoffleiste überwachen. Gefüllt wird die Lunge durch einen Abstecher an die Oberfläche oder Luftblasen, die dem zerklüfteten Meeresboden entweichen. Ein größeres Atemvolumen bzw. höhere Schadenstoleranz erhaltet Ihr über im Wasser treibende Pick-Ups. In den etwa 30 Leveln segnet Ihr dennoch öfters das Zeitliche, allerdings treibt der Delphin nach dem Ableben nie mit dem Bauch nach oben im Wasser. Zartbesaiteten Gemütern wird der Bildschirmtod durch geschmackvolles Ausblenden und Neustart an einem Speicherpunkt erspart.

Technisch zeigt sich das Öko-Alien-Abenteuer dank penibler Programmierung von seiner Sonnenseite. Trotz feiner Texturierung und hoher Detaildichte versuchen die Entwickler, die Bildrate hoch und das Spiel flüssig zu halten. Mit einer eigens entwickelten, objektorientierten Programmiersprache wird der weitläufige Schauplatz in Szene gesetzt und anschließend die Geschwindigkeit der Grafik in jedem Winkel getestet. Fällt die Bildrate unter ein Minimum, werden einfach einige Objekte entfernt oder der Horizont mit waberndem Nebel überdeckt. Dieselbe Technik findet übrigens auch bei der 50-Hertz-Anpassung Anwendung, eine gute PAL-Version dürfte gesichert sein. *sf*


Für dieses Spiel hat Sega keinen Delphin verdrahtet: Trotz Verzicht auf Motion-Capturing wird Ecco durch etwa 100 Animationsphasen realistisch in Szene gesetzt.

Gulasch & Gäule

Kaum zu glauben, aber die Führungsriege des Ecco-Entwicklers Appaloosa Interactive befasst sich schon seit knapp 20 Jahren mit der Entwicklung von Spielen. 1983 formierte sich in Budapest eine kleine Gruppe von Computer-Enthusiasten zu der Firma Novotrade Software und programmierte etliche Titel für Heimcomputer wie C64 (z.B. "Tour de France", "Chinese Juggler"), ZX Spectrum oder Schneider CPC. Anfang der Neunziger bezog man ein zweites Quartier im kalifornischen Palo Alto und benannte sich nach Trennung vom Firmenkonglomerat Novotrade in Appaloosa Interactive um. Der seltsame Name stammt von einer edlen Pferderasse, die von nordamerikanischen Indianern gezüchtet wurde. Neben drei Delphin-Spielen für Mega Drive bzw. Game Gear kamen auch PlayStation-Titel wie "Contra: Legacy of War", "Tiny Tank" und "South Park" aus den Appaloosa-Studios. Das Dreamcast-Debüt stellt das bislang ambitionierteste Projekt der Ungarn dar: 40 Leute investierten bereits zwei Jahre Arbeit in die Entwicklung. Für Fans des alten Ecco wurde in "Defender of the Future" übrigens eine kleine Überraschung eingebaut. In einem Bonuslevel dürft Ihr mit dem Delphin wie in alten Zeiten durch zweidimensionale Unterwasserlabyrinthe schwimmen.


Der friedliebende Delphin wurde bereits dreimal auf Segas Mega Drive gesichtet

Zwar steht bei Appaloosa in Budapest ähnlich viel Hardware herum wie in US-Studios, an der Ausstattung mit Nippes mangelt's aber noch.

Brins Märchen:

Die phantasievolle bis abstrakte Geschichte hinter "Ecco the Dolphin: Defender of the Future" stammt vom Amerikaner


Wenig Haare, viel Hirn: Multitalent David Brin schrieb die Ecco-Story.

David Brin – kein unbekannter Name für Science-Fiction-Fans. Der studierte Physiker und Doktor der Philosophie hat bereits über ein Dutzend Romane verfasst, darunter Bücher wie "Sonnentaucher" und den Zyklus "Das Uplift Universum". Auch Hollywood-Erfahrung kann der Kalifornier vorweisen: Der Kevin-Costner-Streifen "The Postman" basiert auf dem gleichnamigen Werk, das Buch "Sternenflut" wird gerade von "Jagd auf roter Oktober"-Regisseur John McTiernan verfilmt.

Zu seinem Engagement für das Ecco-Spiel meint Brin: "Es ist wie für Hollywood zu schreiben, weil der Autor nicht im stillen Kämmerchen sitzt, sondern kooperieren muss. Allerdings sind die Videospielleute netter."

Ecco the Dolphin: Defender of the Future

Optisch eindrucksvolle Rückkehr des Sega-Maskottchens: Hitverdächtig, falls das Spielprinzip so innovativ ausfällt wie die Story.

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
BRD-RELEASE	Juni

Square Europe, Ltd
Publisher

Square Co., Ltd. (Japan)
Headquarter
Developer & Publisher

Endverbraucher
Japan

SVG Distribution
Publisher für 63 PAL-Territorien
und Marketing & PR

Endkonsument
63 PAL-Territorien
z.B. Deutschland,
UK, Frankreich,
Spanien, Italien...

Square erobert

Lange genug hat's gedauert: Die japanischen Rollenspiel-Experten starten mit neuem Vertrieb und Marketing den Angriff auf europäische Zocker.

Was Square der europäischen Playstation-Besitzern bislang an Spielen gönnte, ist ziemlich enttäuschend (siehe Kasten). Zwar haben die MAN!AC-Tester sechs von sieben Titeln hervorragende Noten attestiert und auch die Verkaufszahlen der beiden "Final Fantasy"-Teile konnten die Erwartungen halbwegs erfüllen, die große Spieleflut blieb aber bisher aus. Die Gründe dafür sind vielfältig: Aufwändige Lokalisationsarbeiten (Übersetzung in mehrere Sprachen, PAL-Portierung), geringe Absatzchancen für japanophile Produkte, zurückhaltendes Marketing sowie keine Europa-Niederlassung behindern zügige Konvertierungen. Zumindest letzterem Punkt wirkt Square mit der Ende 1998 in London gegründeten Europa-Filiale entgegen. Ob diese Zentrale allerdings schon bald so dynamisch und eigentverantwortlich wie das japanische Headquarter arbeitet, ist eher zweifelhaft. Bis dahin ist Square-Europe auf Partner angewiesen, die sich um Marketing und Vertrieb kümmern.



Der erste Titel der Square-Europe/SVG-Ehe: "Vagrant Story" wird komplett ins Deutsche übersetzt.

Nach der vor kurzem beendeten Partnerschaft von Square und Sony in Europa, übernimmt in Zukunft die Firma SVG die beiden oben angesprochenen Bereiche für sämtliche PAL-Territorien. Dazu Christian Gloe, Geschäftsführer von SVG Europe: "Square ist weltweit als einer der führenden Publisher in unserer Industrie bekannt und hat fortlaufend eine Qualität und Innovationskraft gezeigt, die unvergleichlich ist. Ein Vertragsabschluss dieser Größenordnung ist für uns eine Freude und eine Ehre." Aber auch Square-Europe zeigt sich zuversichtlich: "Wir sind überzeugt, dass SVG unsere Marke und unsere Franchises im europäischen Markt weiter ausbauen und stärken wird", so der europäische Managing Director Tom Yoshikai. Zur Bekräftigung dieser Worte erscheinen noch diesen Sommer zwei Square-Schmankerl: Zum einen das komplett eingedeutschte Rollenspielhighlight "Vagrant Story" (40 von 40 Punkten in Japans größter Videospielzeitschrift Famitsu), und zum anderen das Mech-Strategie-Epos "Front Mission 3" mit englischen Texten. Neben "Parasite Eve 2" (siehe MAN!AC 3/2000) und "Final Fantasy 9" für die Playstation werden wohl auch alle für dieses Jahr in Europa geplanten PS2-Titel von SVG vermarktet. Hoffen wir auf eine fruchtbare Ehe der neuen Partner; und darauf, dass sich Deutschland nicht mehr als Square-Entwicklungsland schämen muss. *os*

Square-Spiele in Europa

Titel	Genre	Wertung
1997		
Final Fantasy 7	Rollenspiel	90%
Tobal No. 1	Prügelspiel	85%
1998		
Bushido Blade	Prügelspiel	88%
1999		
Final Fantasy 8	Rollenspiel	90%
Chocobo Racing	Fun-Racer	47%
2000		
Ehrgeiz	Prügelspiel	83%
Saga Frontier 2	Rollenspiel	88%

Vertrieb über SVG

Titel	Genre	Release
Vagrant Story	Rollenspiel	Juni
Front Mission 3	Strategie	Juli
Parasite Eve 2	Action-Adventure	August
Final Fantasy 9	Rollenspiel	4. Quartal

Während sich Zocker im Land der aufgehenden Sonne mit mehreren Square-Titeln pro Jahr vergnügen, dürfen europäische Spieler froh sein, wenn mehr als ein Produkt jährlich den PAL-Sprung schafft.
Die Tabelle links gibt Euch eine Übersicht über alle Square-Werke, die seit 1997 in Deutschland erschienen sind und welche 2000 über den neuen Square-Distributor SVG veröffentlicht werden.

Veröffentlichte Titel seit 1997
30 25 20 15 10 5 0
Japan
Europa

Ob andere Square-Meisterwerke wie "Chrono Cross" oder "Dew Prism" (beide Playstation) als PAL-Umsetzung erscheinen, steht leider noch in den Sternen.

VAGRANT STORY™

Europa im Mittelalter: Zwischen dem Ritterbündnis 'Knights of the Crimson Blade' und der 'Mullenkamp'-Sekte tobt ein unerbittlicher Krieg. In dieses Szenario eingebunden ist der mysteriöse Tod des Marquis Bardorba. Der Geheimagent Ashley Riot wird losgeschickt, den Mörder zu finden und die Hintermänner zu entlarven. Ashley gelingt es schließlich, den mutmaßlichen Killer und Anführer der 'Mullenkamp'-

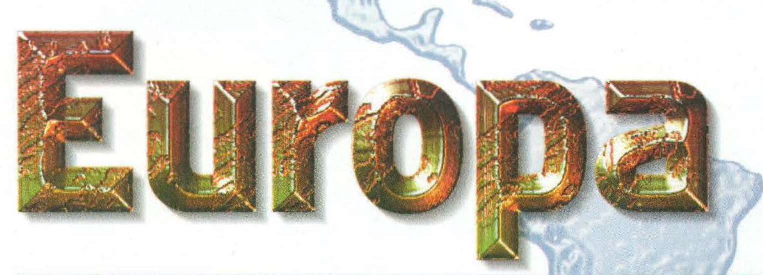
Square USA, Inc.
Developer
(Hawaii-Studios)

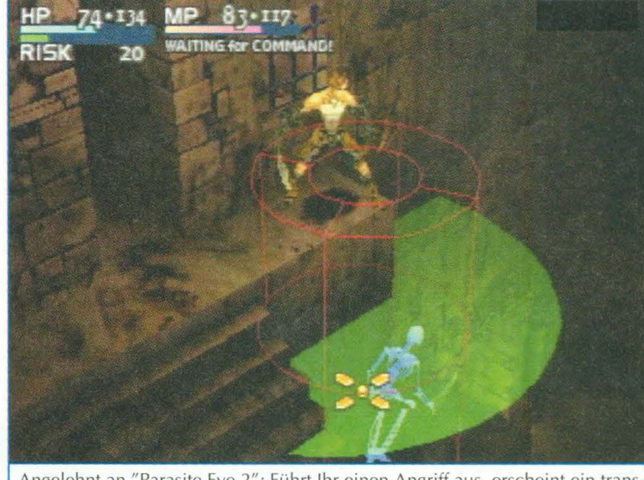
Square EA
Publisher,
Marketing & PR
für Nord-Amerika

Endkonsument
Nordamerika

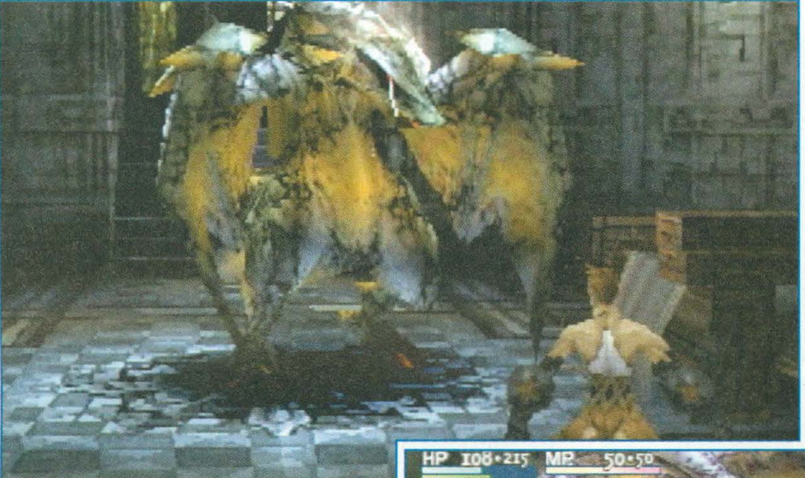
Das Square-Imperium

Die Grafik zeigt Euch die aktuelle Organisationsstruktur des japanischen Videospielmultis Square. Der neue Europa-Partner SVG übernimmt mit dem Rollenspiel "Vagrant Story" Marketing, Vertrieb und Verkauf der europäischen Square-Titel.





Angelehnt an "Parasite Eve 2": Führt Ihr einen Angriff aus, erscheint ein transparentes Gitternetz, welches Euch die Reichweite der aktuellen Waffe zeigt.



Wer wird sich denn gleich so aufregen, dass er Feuer spuckt? Mit den gewaltigen Drachen ist nicht zu spaßen – ohne mächtige Zaubersprüche seid Ihr auf verlorenem Posten.





Sekte Sydney Losstarot in einem prunkvollen Schloss aufzuspüren...

Wie von Square gewohnt, bildet eine spannende und mit zahlreichen Überraschungen gespickte Story den Hintergrund für das in Japan hochgelobte Playstation-Abenteuer "Vagrant Story". Im Gegensatz zu "Final Fantasy 7 & 8", besteht die 3D-Optik des Action-Rollenspiels komplett aus texturierten Polygonen. So dürft Ihr jederzeit via Zeigefingertasten die Grafik um den Charakter rotieren lassen, aus zwei Zoomstufen wählen oder die Umgebung aus der Ego-Perspektive betrachten. Trefft Ihr in den Gemäuern auf einen Feind (u.a. Fledermäuse, Höllenhunde, Zombies und gewaltige Drachen), zieht Ihr auf Tastendruck Eure aktive Waffe, und die Schlacht beginnt. Das Kampfsystem erinnert dabei an "Parasite Eve 2": Ein durchsichtiges Gitternetz zeigt Euch die Reichweite der jeweiligen Waffe; befindet sich der Gegner innerhalb dieses Feldes, dürft Ihr wählen, ob Ihr Kopf, Arme, Körper oder Beine attackiert. Die daraus resultierenden Möglichkeiten sind enorm: Verletzt Ihr einen flinken Angreifer an den Beinen, sinkt seine Schnelligkeit; trefft Ihr einen gepanzerten Ritter am blanken Kopf, weil er seinen Helm beim Burgfräulein vergessen hat, oder schlagt einem Armbrustschützen auf den Arm, nimmt seine Zielgenauigkeit ab. Wem das nicht reicht, der darf seine Waffen zerlegen, mit anderen Teilen kombinieren und so sein ganz individuelles Kriegsgerät basteln. Noch weiter in die Tiefe führen schließlich die 'Chain Abilities'. Diese Fähigkeit erlaubt Euch während des Kampfes beispielsweise das Auffrischen der Energie- oder Magieleiste – alles was Ihr tun müsst, ist im richtigen Augenblick die korrekte Taste zu drücken.

Neben 'normalen' Angriffsgeräten (z.B. Schwert) greift Ihr auf Zaubersprüche zurück: Jedes Mal, wenn Ihr eine Seite des sagenumwobenen Buches 'Grimon' findet, erlernt Ashley eine magische Attacke bzw. einen Heil- oder Schutzzauber, der bei Ausführung spektakulär in Szene gesetzt wird.





Wenn Ihr nicht gerade gegen einen mächtigen Zwischen- oder Endboss antreten müsst, dann dürft Ihr Euch im Kampf verprügeln lassen (links), das Weite suchen (Mitte) oder zurückschlagen (rechts).



Ein erfolgreicher Geheimagent braucht aber nicht nur stramme Muckies, sondern auch eine gehörige Portion Gehirnschmalz: Zahlreiche Kisten- und Schalterrätsel strapazieren Eure grauen Zellen.

Die ersten Eindrücke der PAL-Version bestätigen die Vorschusslorbeeren für das neue Square-Meisterwerk: Optik, Sound, Story, Kampfsystem sowie Spielbarkeit sind stimmig und machen von Beginn an süchtig. Freuen wir uns auf die komplett ins Deutsche übersetzte Version, die im Juni auf den Markt kommt.

Vagrant Story!

HERSTELLER	Square
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Juni

Action-Adventure mit effektvoller 3D-Echtzeit-Optik: Schlagt Euch mit Schwert und Magie durchs europäische Mittelalter.





Grafik- und Magiezauber: Wie von Square gewohnt, sind Magieattacken atemberaubend in Szene gesetzt.

front mission 3™

Auf diesen dreidimensionalen Übersichtskarten führt Ihr Euren nächsten Zug aus (markiert durch das grüne Quadrat).

Neben haushohen Mechs zieht Ihr auch mit Panzern ins Gefecht. Die farbigen Leisten zeigen den verbleibenden Energievorrat.

Der mittlerweile fünfte Teil der japanophilen Mech-Saga (siehe Tabelle) führt Euch ins Jahr 2112. Ihr übernehmt die Rolle von Kazuki Takemura, einem Studenten und Testpiloten für einen Waffenkonzern. Als er und sein Freund gerade neues Kriegsgerät (Wanzer) zu einer Militärbasis bringen, reißt sie eine mysteriöse Explosion in den Strudel seltsamer Ereignisse.

Wie vom Vorgänger gewohnt, navigiert Ihr über eine Karte von Schauplatz zu Schauplatz, unterhaltet Euch mit Dutzenden Charakteren, rüstet Euren Mech mit Zusatzteilen auf und bestreitet harte, rundenbasierte Gefechte. Mit Eurem Polygon-Wanzer könnt Ihr auf dem in Planquadrate eingeteilten 3D-Schlachtfeld eine bestimmte Zahl von Feldern laufen oder Gegner (u.a. Mechs und Geschütztürme) mit Fern- bzw. Nahbereichswaffen beharken. Habt Ihr eine Angriffssequenz gewählt, zoomt die Kamera an die Kontrahenten ran und zeigt den Kampferfolg in Form von Hitpoints oder rauchenden Stahlgliedern. Insgesamt mehr als 60 Level warten auf den Strategie-Fan.

Um die intrigenreichen Story zu verfolgen, solltet Ihr allerdings des Englischen mächtig sein. Eine deutsche Version wird es aufgrund von eher niedrigen Verkaufserwartungen nicht geben.

Front Mission 3!

HERSTELLER	Square
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Juli

Rundenbasierte Strategie/Mech-Action mit RPG-Anleihen: Dank 60 Level ein herausforderndes und langanhaltendes Spielvergnügen.

Front Mission History

1995 wagte Square ein Experiment und präsentierte mit "Front Mission" auf dem Super Nintendo ihren ersten Strategietitel. Schon damals begeisterte die rundenbasierte Mech-Schlacht mit tadelloser Spielbarkeit und Benutzerführung. Ein Jahr später schufen die Rollenspiel-Experten mit "Front Mission: Gun Hazard" sogar einen horizontal scrollenden Shooter im "Cybernator"-Stil. Die nachfolgende Tabelle zeigt Euch alle bisher (nur in Japan) erschienen "Front Mission"-Episoden.

TITEL	GENRE	SYSTEM	JAHR
Front Mission	Strategie	Super Nintendo	1995
Front Mission: Gun Hazard	Action	Super Nintendo	1996
Front Mission 2	Strategie	Playstation	1997
Front Mission Alternative	Strategie	Playstation	1997





Nachdem Ihr einen Zug auf der Übersichtskarte festgelegt habt, zoomt die Kamera näher ran und zeigt den Kampf in Großaufnahme.





Tanner, übernehmen Sie!

Leider nur erste Bilder aus den Zwischensequenzen. Die Qualität der Renderings wurde deutlich verbessert.

Der Nachfolger zum Rennspiel-Hit "Driver" steht in den Startlöchern. Wir haben erste Infos zum potenziellen Mega-Seller.



Ob es an der Kooperation zwischen Bild-Zeitung und GT, dem 70er-Jahre Gangster-Flair oder an der hohen Produktqualität lag, ist im Nachhinein schwer festzustellen. Wahrscheinlich war es eine Mischung aller Faktoren, die "Driver" den Titel 'Erfolgreichstes Playstation-Rennspiel des Jahres 1999' bescherte. Kurz vor Redaktionsschluss erreichten uns nun frühe Informationen zum Nachfolger des Action-Epos; leider wurden vom englischen Entwickler Reflections bisher nur Bilder aus den Zwischensequenzen freigegeben. In der nächsten MAN!AC gibt's die ersten Screenshots aus dem Spiel.

Was ist neu am Nachfolger der Verbrecher-Hatz? Neben einer zusammenhängenden, dichten Story um einen brasilianischen Drogen-Baron und vier neuen Schauplätzen (Chicago, Havana, Rio de Janeiro und Las Vegas) wurde vor allem am Spieldesign gefeilt. So kann der Undercover-Polizist Tanner jetzt seinen Wagen jederzeit verlassen und durch die authentisch nachgebildeten Städte spazieren. Dies ist nicht nur ein netter Gag, sondern fester Bestandteil der meisten Missionen: Um Eure Levelziele zu erfüllen, müsst Ihr beispielsweise Bomben in Häusern platzieren, Türen aufbrechen oder Garagentore öffnen. Darüber hinaus könnt Ihr andere Autos, Busse, Ambulanzen, LKWs oder gar Trambahnen knacken und mit ihnen den Auftrag fortsetzen – Ähnlichkeiten mit "Grand Theft Auto" sind rein zufällig!

Durch eine verbesserte Grafikroutine erstrahlt "Driver 2" in neuem Glanz: Musstet Ihr im ersten Teil noch durch ein ausschließlich rechteckiges Straßennetz heizen, so erwarten Euch diesmal Highway-Abschnitte mit mehreren Ausfahrten, halsbrecherische Sprünge über verschiedene Brückenebenen und kurvige Spritztouren quer durch die Pampa. Die neue 3D-Engine erlaubt sogar einen im Vorgänger schmerzlich vermissten Zweispieler-Modus. Allerdings unterscheiden sich die Multiplayer-Missionen wesentlich vom Einspieler-Abenteuer: Ihr brettert zu zweit über speziell designte Kurse und müsst auf einen Story-Mode verzichten. Ob Ihr dabei als Team oder Gegner an den Start geht, ist noch ein Geheimnis der Entwickler. Was erneut nicht möglich sein wird, ist das Umfahren der allgegenwärtigen Stadtbewohner. Dafür haben sie an Künstlicher Intelligenz und Verhaltensweisen deutlich zugelegt: Sie betreten und verlassen Häuser, kaufen sich Eiscreme, sonnen sich am Strand und reagieren auf äußerliche Einflüsse. Baut Ihr z.B. einen Unfall, drehen sich die Passanten in Eure Richtung und der Geschädigte springt aus seinem Auto, um Euch zu beschimpfen.

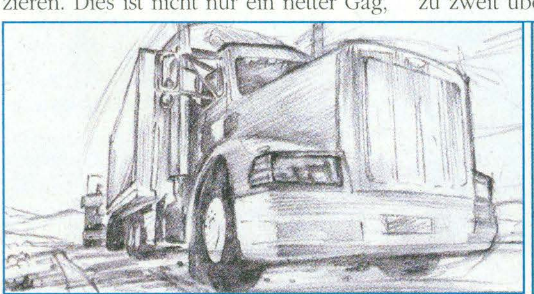
Freund oder Feind? Welche Rolle spielt dieser Mann?

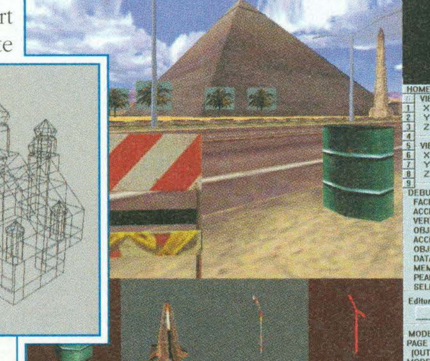
Der Umfang von "Driver 2" wird selbst schärfste Kritiker zufrieden stellen: Auf zwei CDs verteilt findet Ihr über 40 Missionen, die von einem fetzigen Soundtrack mit bekannten Künstlern untermalt werden. *os*

Driver 2

HERSTELLER	GT/Infogrames
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	November

Zahlreiche Neuerungen versprechen eine gelungene Fortsetzung der Verbrecher-Hatz: Einsteigen, Gas geben, Spaß haben.





Entwickler-Routine: Von der Storyboardzeichnung (links) wird ein Polygonmodell erstellt (Mitte), welches anschließend via Level-Editor im Spiel platziert wird (rechts).

Entweder erledigt Ihr Gegner im Nahkampf (oben), aus der...

...Ferne via Sniper-Gewehr (Mitte) oder gleich mit einer Riesenkanone (oben).

Sauereien auf dem

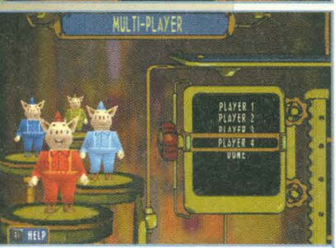
WORK in PROGRESS

'Du musst ein Schwein sein in dieser Welt' – das dachte sich auch Gremlin, das englische Entwicklerteam von Infogrames, und präsentiert allen Playstation-Fans einen saumäßig witzigen Action-Strategie-Mix.

Bevor ich Euch erzähle, was an der schweinischen Kriegsfront so abgeht, darf ich mich erstmal vorstellen: Mein Name ist Arthur Swiney und ich bin ein waschechter britischer Frischling. Ihr fragt Euch jetzt sicher, wie ein junges Schwein wie ich zum Militär gekommen ist. Tja, die ganze Sache ging eigentlich recht fix: Angestachelt von Kinofilmen wie 'Schweine, wollt ihr ewig leben?' oder 'Im Saustall nichts Neues' packte ich meine sieben Sachen, suhlte mich zum Abschied ein letztes Mal mit meinen Brüdern im tiefsten Schlammloch auf unserem Bauernhof und meldete mich anschließend im Rekrutierungsbüro in der nahe gelegenen Stadt. Ich hätte bereits zu diesem Zeitpunkt meinen Ringelschwanz einziehen sollen, denn wie ein böses Omen grenzte der größte Schlachthof im Umkreis an das Militärgebäude. 'Die großen Verluste an der Front machen's möglich! Heute frische Schnitzel und Koteletts vom Schwein im Sonderangebot', stand in großen Lettern an der frisch verputzten Häuserfassade – den Metzgern geht's eben gut, seit sich die Grabenkämpfe im Westen ausgeweitet haben. Doch anscheinend litt ich damals bereits an Rinderwahnsinn (Ihr hört richtig: BSE ist auch auf Schweine übertragbar!), da ich allen Warnungen zum Trotz unbeirrt in das Büro des Generals stapfte. "Du weißt, dass wir uns mit fünf anderen Weltmächten in den Borsten liegen, oder?", fragte mich der mit Orden behängte Eber. Und ob ich das wusste: "Wir Briten kämpfen mit Deutschland, USA, Frankreich, Japan und Russland um die besten Suhlplätze, Sir!", antwortete ich wie aus der Pistole geschossen. "Sehr gut, kleiner Frischling. Du hast den Test bestanden und wirst als tauglich befunden. Doch bevor wir Dich an die Front lassen, musst du die Grundausbildung im Trainingslager durchlaufen. Dort lernst du den Umgang mit scharfen Waffen und die taktischen Kommandos im Gelände. Melde dich morgen nach dem ersten Hahnenschrei im Bootcamp am Rande der Stadt. Viel Glück, Soldat Swiney!" Ich wünschte, ich hätte in dieser Nacht die Schweinepest bekommen, dann wäre mir dieser ganze Mist erspart geblieben. Aber leider wachte ich am nächsten Morgen quiekfidel auf, und das Verhängnis nahm seinen Lauf.

Mein Ausbilder Sergeant McRib war ein Pfundskerl: Mit strenger, aber gerechter Klaue machte der bullige Schotte alle aus unserer Truppe zu echten Kampfschweinen. Wir lernten den Umgang mit einfachen Pistolen, Sniper-Gewehren, durchschlagenden Panzerfäusten und Bomben sowie den effektiven Einsatz von Mörsergranaten. Neben diesen konventionellen Kriegsgeräten zeigte uns der Sergeant auch den Gebrauch von Lachgas, das jeden Gegner im Nu außer Gefecht setzt. Trotz aller Schinderei habe ich die Zeit im Trainingslager genossen,

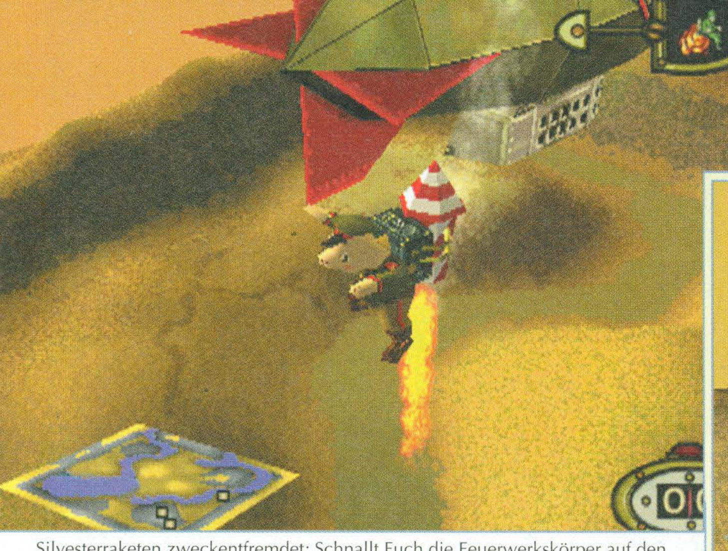




Für schweinische Multiplayer-Orgien stehen diverse Modi zur Wahl, in denen bis zu vier Spieler antreten.



Nahkampf mit der Bazooka: Das feindliche Schwein anvisiert und bumm! Den Einschlag verfolgt Ihr aus wechselnden Kameraeinstellungen.



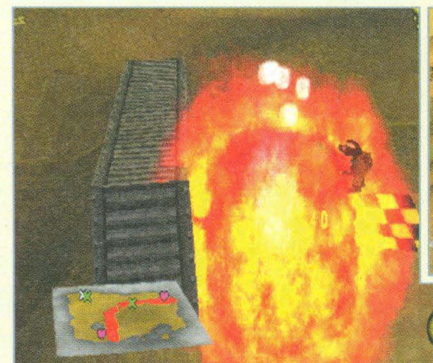
Silvesterraketen zweckentfremdet: Schnallt Euch die Feuerwerkskörper auf den Rücken und überwindet so große Distanzen oder reißende Flüsse.

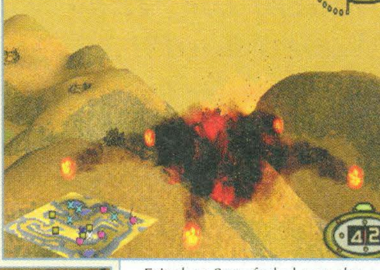
Schlachtfeld

WARHOGS!
They don't like it up 'em.
Enlist Today, join the 58th Berkshire Rifles.

You There! Yes You! Stop lollygagging around and join the Army. Today!
Gallant pigs everywhere are joining the army - Now!

THE ENEMY
Most Unpleasant!
It is YOUR DUTY to THRASH him SOUNDLY!





Frisches Spanferkel von der Front: Grillt Feinde mit Brandbomben (links) oder zerlegt sie in kleine Portionen (oben).

und der Abschied fiel saumäßig schwer. Bevor wir das Lager endgültig in Richtung Front verließen, schenkte Sergeant McRib jedem von uns einen Anhänger. An der Kette baumelte ein goldenes M – wir waren alle den Tränen nahe.

Nach drei Tagen Fahrt in einem windigen Viehtransporter kam unser Trupp schließlich im Kampfgebiet an. Schon als wir aus dem LKW sprangen, hörten wir das qualvolle Quieken unserer verwundeten Männer, die armen Schweine! In der ersten Nacht tat ich kein Auge zu: Das Pfeifen der Granaten, die dumpf wummernden Einschläge der Geschosse und das Geschrei meiner Artgenossen machten mich fast wahnsinnig. Am Morgen danach hatten wir unsere Einsatzbesprechung, Colonel Schweinebauch (ein deutscher Überläufer) unterrichtete uns über die Missionsziele: "Männer, Ihr wisst, warum ihr hier seid! Der Feind verstärkt seine Angriffstätigkeit an der Westseite unserer Front. Wir müssen mit allen Mitteln verhindern, dass er Kontrolle über die nahe gelegene Brücke von Schweinheim erlangt. Hier ist Euer Auftrag: Kämpft Euch durch 25 verschiedene gegnerische Bereiche. Das Gelände ist durchzogen von Hügeln, Bachtälern, verschneiten Bergen und gut bewachten Festungen des Feindes. Je nach Einsatz seid Ihr mit bis zu fünf weiteren Kampfschweinen unterwegs. Trefft Ihr auf borstige Widersacher, habt Ihr nur 60 Sekunden Zeit, um Euch entweder in eine bessere Ausgangslage zu bringen oder den Gegner mit einem gezielten Angriff zu Metzgerware zu verarbeiten. Denkt daran: Ist die Minute abgelaufen, ist der Feind an der Reihe! Ach ja, noch was. Jedes Mal, wenn Ihr das Schlachtfeld betretet, sieht's dort anders aus; unsere Späher berichteten uns von einer geheimen Waffe mit dem Code-Namen 'Level-Generator', die angeblich die Landschaft umformt. Nehmt Euch also in Acht!" Der hat leicht Reden, sein fetter Hintern sitzt schließlich im Trockenen, während uns Granaten um die spitzen Öhrchen fliegen. Und so schlage ich mich jeden Tag aufs Neue durch das feindliche Gebiet, in der Hoffnung, dass Ihr, die Ihr diesen Brief hier lest, ab Mitte Juni zu mir an die Front stoßt. Sollte ich zu diesem Zeitpunkt schon tot sein, dürft Ihr Euch alle eine Scheibe von mir abschneiden. Mit freundlichem Grunzen, Arthur Swiney. *os*



Wie in "Worms" zeigen Euch farbige Einblendungen Namen und Fitness der Spielfiguren. Eine Karte (links unten im Bild) informiert über die nähere Umgebung.

HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Juni

Frontschweine!

"Worms" mit Schweinen in 3D: Zerlegt Eure Feinde mit ausgefallenen Waffen in mundgerechte Schnitzel. Wohl bekomm's!



Sowas gibt's nicht auf 32-Bit: Das lebhafte Treiben auf Omikrons Straßen vermittelt eine faszinierende Atmosphäre.

Spiel des Lebens

Seid Ihr auf der Suche nach neuen Ideen, einer anspruchsvollen Handlung und einem bis dato unbekannt intensiven Spielerlebnis? Dann braucht Ihr "The Nomad Soul"!

Nein, das ist keine Kampfsequenz! Eure liebesbedürftige Frau Telis fühlt sich nur etwas vernachlässigt...

Kay'l, wo warst Du denn die letzten Tage?" Nur zu gern würdet Ihr die Frage Eurer Angetrauten beantworten. Aber Ihr seid nicht der, für den Euch die liebliche Telis hält. Vor wenigen Minuten seid Ihr nämlich noch nichtsahnend vor Eurem Computer gesessen. In einem anderen Leben. In Eurem richtigen Leben! Ihr wolltet ein neues Spiel ausprobieren, als Euch plötzlich auf dem Bildschirm ein gewisser Kay'l 669 ansprach und Euch, einen versierten Profi-Zocker, um Hilfe anflehte. Wenige Sekunden später befindet Ihr Euch in dessen virtuellen Körper, mittendrin in einem Computerspiel. Oder ist das etwa doch kein Spiel...?



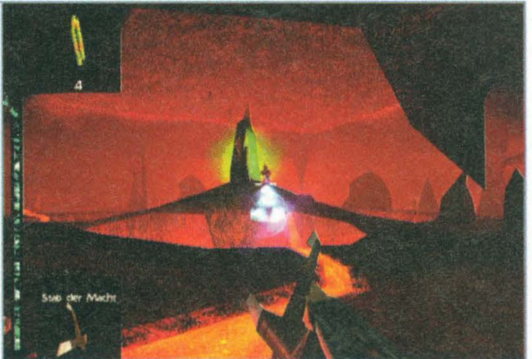
Genre-übergreifend: "The Nomad Soul" bietet dank dynamischer Charakterwerte eine Prise Rollenspiel.

Das 3D-Adventure "The Nomad Soul", Erstlingswerk vom belgischen Entwickler Quantic Dream, fasziniert von der ersten Sekunde an mit einer ausgeklügelten Story und einem enorm atmosphärischen Ambiente. Ähnlich wie in Segas Mammut-Projekt "Shenmue" wird nämlich eine komplette Stadt mit bisher unbekanntem Realitätsgrad nachgezeichnet. In der faschistoiden Zukunftsmetropole Omikron sind die Straßen voll und die Gehwege dicht bevölkert. Passt also auf, wo Ihr hinlauft: Lässt sich eine Berührung mit einem Passanten noch mit einem dahingeraunten 'Entschuldigung' abtun, kostet ein Zusammenstoß mit einem Hovercar kräftig Energie. Das hohe Verkehrsaufkommen hat aber auch sein Gutes: Ein Taxi, das Ihr mit Eurem Taschencomputer ruft und Euch lange Laufwege erspart, ist meist nicht weit. Beim Leben auf der Straße fängt die Detailliebe von "The Nomad Soul" aber erst an. Ihr könnt fast in jedes Haus spazieren; löst in der Apotheke ein Rezept ein, lasst im Elektronikladen einen defekten Comuter reparieren und schaut in der Table-Dance-Bar leichtbekleideten Mädels bei der Arbeit sowie einem Pärchen beim Knutschen zu. Viel zur packenden Stimmung trägt auch die Soundkulisse bei. So ertönen in vielen Läden Produktanpreisungen und kein geringerer als David Bowie steuert einen atmosphärischen Klangteppich bei. Die Pop-Legende könnt Ihr in Intro, Abspann und Zwischensequenzen aber nicht nur hören, sondern bei einem Auftritt in einer Bar auch als Polygon-Musiker bewundern.



Bodyswitch: Nach der Hälfte Eures ungewöhnlichen Abenteuers wechselt Ihr in einen anderen (weiblichen) Körper.

Die meiste Zeit marschiert Ihr in "The Nomad Soul" Adventure-typisch durch Omikron und Umgebung, geht Hinweisen nach und quetscht Leute aus. Bei Dialogen wählt Ihr zwischen mehreren Antworten und lauscht einer sehr guten deutschen Sprachausgabe. Prügel- und Egoshooter-Einlagen lockern gelegentlich die kopflastige Handlung auf. Den Schwierigkeitsgrad der Action-Szenen regelt Ihr in drei Stufen, ein in die Handlung eingebundenes Tutorial macht Euch spielend mit der Steuerung vertraut. *ts*



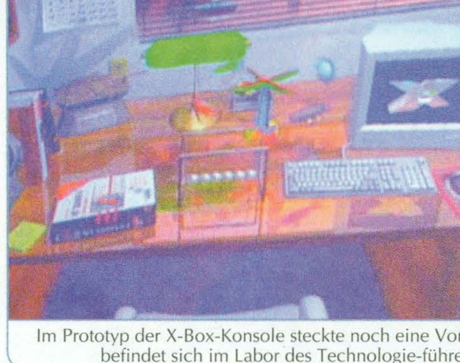
Ab und zu was Neues: In regelmäßigen Abständen wird "The Nomad Soul" zum Prügelspiel (links) mit akzeptabler Schlagvielfalt und zum ruckfrei laufenden Egoshooter inklusive praktischer Seitwärtsschritt-Ausweichmöglichkeit und hübscher Effekte.

Nomad Soul

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	Dreamcast
BRD-RELEASE	2. Quartal

"Shenmue" in der Zukunft: Fesselndes 3D-Adventure mit viel Liebe zum Detail – so muss ein New-Generation-Spiel aussehen!







Im Prototyp der X-Box-Konsole steckte noch eine Vorgängerversion des geplanten Grafikchips – der 'X-Chip NV25' befindet sich im Labor des Technologie-führenden Grafikchiphersteller Nvidia noch in der Mache.

Microsoft spielt

Jetzt ist es offiziell: Software-Gigant Microsoft entwickelt eine Spielekonsole! Die X-Box basiert auf modernsten PC-Komponenten und soll deutlich leistungsfähiger sein als die Playstation 2!

"Wie ernst meint es Microsoft mit einer eigenen Spiele-Konsole?", fragten sich viele Software-Hersteller, die auf der letztjährigen ECTS einer geheimen Entwicklerkonferenz des Redmonder Monopolisten beiwohnten. Seit März weiß nicht zuletzt die Konkurrenz, dass Firmengründer Bill Gates nach dem PC- und Internet-Nutzer eine neue Zielgruppe entdeckt hat, die es zu erobern gilt: Den PC-verachtenden Spiele-Fan. „Es gibt in den USA 29 Millionen Konsolenspieler und 11 Millionen PC-Spieler, aber nur 7 Millionen Personen, die auf beiden Systemen spielen", erläuterte Don Coyner, Marketing Director der neugegründeten 'Microsoft Games'-Abteilung, auf der Game Developers Conference Mitte März in San José die Diskrepanz beider Märkte. Zusammen mit dem persönlich angereisten Bill Gates zeigte Coyner der Entwicklerschar, wie Microsoft den Konsolenspieler für die Daddelkiste des PC-Riesen begeistern und an dem weltweiten Videospiel-Umsatz in Höhe von acht Milliarden Mark partizipieren möchte.

Die X-Box ist kein abgespeckter PC, sondern eine Spielkonsole mit Komponenten aus dem PC-Bereich. Deshalb laufen PC-Spiele nicht auf der X-Box und umgekehrt. Allerdings ist durch die Verwendung von PC-Komponenten und DirectX 8 als Entwicklerplattform gewährleistet,

VORLÄUFIGE X-BOX-TECHNIK

	CPU
Typ	Intel Pentium 3
Taktfrequenz	600 Mhz (oder höher)
Haupt- und Grafikspeicher	64 MB DDR SDRAM
Speicherbus-Bandbreite	6,4 GB/sec
Befehls-Cache	64 Kbyte
Daten-Cache	64 Kbyte
	GRAFIKEINHEIT
Typ	Nvidia X-Chip NV25
Taktfrequenz	300 Mhz
Polygon-Leistung	300 Millionen Polygone/sec
interne Bandbreite	6,4 GB/sec
max. Auflösung	1920 x 1080 Pixel
Ausgabeformate	NTSC/PAL/HDTV
Farbtiefe	32 Bit (True Color)
Z-Buffering	32 Bit
Render-Funktionen	Texture Mapping, Bump Mapping, Mip Mapping, Tri-Lineares Filtering, Alpha-Blending, Motion Blur, Soft Shadows, Soft Reflections, Full-Scene Anti-Aliasing, Transform and Lightning, 8:1 Texture Compression
	SOUNDEINHEIT
Typ	I3DL2
Kanäle	64
Sampling-Rate	48 Khz
Sound-Formate	3D Audio, MIDI DLS2, Dolby Digital
	DATENTRÄGER
Typ	DVD-ROM
unterstützte Formate	Audio-CD, DVD-Video
Kapazität	max. 17 GB
Lesegeschwindigkeit	5,4 MB/s
	ALLGEMEINES
Anschlüsse	4x Controller (USB), 1x Zusatz-Peripherie (USB für Maus, Tastatur, Kamera etc.), AV (TV, PC-Monitor, LCD-Display), 1x Netzwerk (eingebauter 100 MBit-Ethernet-Adapter), 1x Modem (Highspeed-Modem optional erhältlich)
gepl. Erscheinungstermin	September 2001 (USA), Ende 2001 (Europa und Japan)
geplanter Preis	300 US-Dollar (ca. 600 Mark)



Ob die X-Box wirklich so aussehen wird wie der Prototyp? Infogrames-Chef Bruno Bonell (auf dem rechten Bild neben Bill Gates) scheint vom Design sehr angetan.



Dieses Projektorbild der X-Box-Präsentation in San José zeigt alle bis dato offiziell bestätigten Third-Party-Lizenznehmer.

mit

dass Umsetzungen in wenigen Wochen zu bewerkstelligen sind. Das Herz der X-Box ist ein Pentium-3-Prozessor von Intel – kurz vor der offiziellen X-Box-Ankündigung entschied sich Microsoft gegen die lange Zeit favorisierte Athlon-CPU von AMD. Auf die Taktfrequenz des verwendeten Pentium 3 hat sich Microsoft noch nicht festgelegt. Momentan wird eine 600-MHz-Variante bevorzugt.

Gegenstück zum mit 150 MHz getakteten 'Graphics Synthesizer' der Playstation 2 ist ein 300 MHz schneller Grafikchip, den Nvidia konstruiert. Der 'X-Chip NV25' ist eine Weiterentwicklung des GeForce 256, dem momentan leistungsfähigsten Grafikchip im PC-Bereich. Mit einer Leistung von 300 Millionen Polygonen pro Sekunde übertrifft der X-Chip den PS2-Graphics-Synthesizer um den Faktor 3 und bietet neuartige Funktionen wie 'Transform and Lightning' zur deutlichen Entlastung der CPU, 'Soft Shadows and Reflections' sowie eine 8:1-Texturkompression. Den 64 Mbyte großen Speicher der X-Box teilen sich Prozessor, Grafik- und 64-Kanal-Soundchip. Unified Memory Architecture (UMA) nennt sich diese Speicherverwaltung und findet bisher in Großrechnern und Workstations Anwendung.

Wie die PS2 basiert die Microsoft-Konsole auf einem DVD-Laufwerk und ist dank Dolby-Digital-Unterstützung ein vollwertiger DVD-Player. Anschließen könnt Ihr die X-Box sowohl am Fernseher, als auch am PC-Monitor. Ein VGA-Adapter wie beim Dreamcast ist nicht notwendig. Ungewöhnlich für eine Spielekonsole: Die X-Box enthält eine 8 GB große Festplatte. Die denkbaren Einsatzmöglichkeiten reichen von Spiele-Demos und -Updates über Internet-Software bis hin zu Büro-Anwendungen. Durch fünf USB-Anschlüsse für Controller, Drucker oder Scanner könnte die X-Box zum vollwertigen PC aufgerüstet werden. Doch das ist noch Zukunftsmusik. Eine Online-Unterstützung gilt dagegen als sicher. Allerdings wird die X-Box, wie die PS2, kein eingebautes Modem besitzen. Bereits zum Systemstart soll ein Highspeed-Modem verfügbar sein, welches Ihr am 100 MBit-Ethernet-Adapter anstöpselt. Über diesen Anschluss koppelt Ihr auch mehrere X-Box-Konsolen oder bindet die X-Box in ein PC-Netzwerk ein. Als Betriebssystem wird eine abgespeckte Variante von Windows 2000 verwendet.

Bill Gates persönlich präsentierte die X-Box auf der GDC in San José

Mit einem attraktiven Lizenzmodell will Microsoft alle namhaften Spiele-Hersteller für die X-Box begeistern. „Wir haben nicht vor, an Third-Party-Spielen zu verdienen", erläutert J. Allard, General Manager für die X-Box, den größten Unterschied zur Lizenzpraktik von Sony, Sega und Nintendo. Microsoft selbst will 30% der X-Box-Software liefern und ist gerade dabei, die eigene Spieleabteilung deutlich auszuweiten. Befürchtungen, Microsoft könnte sich im Kampf gegen die etabliberte Großmacht Sony übernehmen, entkräftigt Boris Schneider-Johne, Portfolio Manager bei Microsoft Europe: "Daran, dass Bill Gates persönlich hier auftaucht, sieht man, dass Microsoft ein neues, wesentliches Geschäftsfeld betritt. Die X-Box ist mit die wichtigste Innovation, die Microsoft in den nächsten Jahren im Heimbereich anbietet." Wieviel sie kostet, steht noch nicht endgültig fest. J. Allard kündigt jedenfalls einen Kampfpreis an: „Wir werden an der Hardware definitiv kein Geld verdienen." *Heinrich Lenhardt/ts*

MAN!AC-MEINUNG ZUR X-BOX

"I´m so Xcited!"



Wow, was für eine Maschine! Die technischen Daten der X-Box klingen fantastisch: Die Polygon-Leistung übertrifft die der PS2 um das Dreifache! Eine Festplatte einzubauen ist, wenn der Preis im vertretbaren Rahmen bleibt, eine prima Idee. Durch die Quasi-PC-Architektur (mit Ausnahme der ungewöhnlichen UMA-Speicherverwaltung) müssen sich PC-Entwickler zudem – im Gegensatz zur PS2 – nicht an eine vollkommen unbekannte Hardware gewöhnen und dürften deutlich schneller das Potenzial der X-Box-Chips nutzen. Zusätzlich freut die Spiele-Hersteller Microsofts moderate Lizenzforderung, weshalb sich die Liste der offiziellen 'X-Box-Supporter' beinahe täglich erweitert. Wie bei der Playstation 2 wird sich bei der X-Box kein unabhängiger Publisher erlauben können, nicht für die potenzielle Massenkonsole zu entwickeln. Und dass die X-Box ein Mega-Seller werden kann, zeigt schon das geplante Marketingbudget von 250 Millionen US-Dollar – selbst die erfolgreichen Werbekampagnen für Windows 95/98 kosteten weniger. Wir freuen uns jedenfalls über einen weiteren Wettbewerber im Monopol-gefährdeten Videospiel-Markt und können aussagekräftige Bilder der ersten X-Box-Spiele kaum erwarten!

Baut Sega die X-Box?

Noch ist nicht sicher, in wessen Fertigungshallen die X-Box nächstes Jahr in Serie gehen wird. Anfangs waren die beiden PC-Direktanbieter Dell und Gateway im Gespräch; nun wird bei Microsoft ein anderes Unternehmen favorisiert: Sega! Know-How und Erfahrung im Konsolen-Bereich sprächen für das japanische Traditionsunternehmen, so ein Microsoft-Sprecher.

Ein weiterer Grund ist aber auch Microsofts Planung, Unternehmensteile von Sega aufzukaufen. Zuerst war nur von der Acquisition einiger Software-Abteilungen sowie einer Kooperation im Online-Bereich die Rede. Nun könnte sich der Deal sogar bis zu einer kompletten Firmenübernahme ausweiten. Wird die X-Box also der direkte Dreamcast-Nachfolger? Möglich ist alles, aber selbst wenn sich Bill Gates das japanische Traditionsunternehmen unter den Nagel reißen sollte, dürfte Microsoft den vor allem in den USA erfolgreichen Dreamcast nicht einfach vom Markt nehmen. Wir halten Euch über Microsofts 'Eroberungsfeldzug' auf dem Laufenden!







Beeindruckend: Eine Schönheit im unterkühlten Matrix-Look tänzelt im Gleichschritt mit einem Riesenroboter. Das Mädchen sah in Bewegung bis zum eintätowierten X auf dem Waschbrett-Bauch hinreißend echt aus; vor allem die Animationen ließen die Grenzen zwischen Spielegrafik und Wirklichkeit schwinden. Diese Sequenz war zwar vorgerendert, soll aber laut Microsoft mit der fertigen X-Box-Hardware in Echtzeit realisierbar sein.

Tetris-Overkill: *Nach dem Erfolg des "Tetris Jr."-Handhelds (siehe MAN!AC 9/98), veröffentlicht die Tetris Company nun den Nachfolger "Tetris Jr. 2". Vier neue Regelwerke sorgen für Puzzle-Vielfalt: Wer die blinkenden Steine korrekt einsetzt, entzündet Kettenreaktionen und lässt selbst unvollständige Reihen verschwinden. Daneben überrascht das Handheld im Schlüsselanhängerformat mit einer farbigen Moskau-Impression im Hintergrund und neuen Soundeffekten. Erhältlich ist das Handheld nur via Importeur für rund 30 Mark.*





Bekannter Anblick für Schummelprofis: Das Hauptmenü des XploderGB empfängt Euch im traditionellem Blaze-Design.



XPloder GB

Die neue Schummelreferenz

Mit dem Wechselschalter (de-) aktiviert Ihr Mogelcodes und XploderGB, der Reset-Knopf führt Euch ins In-Game-Menü.

Die Mogelmodule erobern den Game Boy: Nach Dataflashs Game Buster DX (siehe MAN!AC 11/99) kündigt nun auch die Konkurrenz von Blaze spezielle Schummel-Hardware für Nintendos Winzling an. Der "Xploder GB" erscheint im April, wurde den MAN!AC-Handheld-Spezialisten aber schon im März zum Test vorgelegt.

Mit seinem großen Gehäuse wirkt der Xploder GB etwas unhandlicher als der Game-Buster-Konkurrent. Ebenso wie diesen stöpselt Ihr den Xploder GB zwischen Game Boy (Color) und Spiel-Modul. Nach dem Anschalten erscheint das Hauptmenü, von dort aus klickt Ihr ins Cheatmenü. Hier erwartet Euch eine lange Liste Game-Buster-kompatibler Codes, die Ihr auch bearbeiten könnt. Beim Game Buster dagegen müsst Ihr Eure Cheats immer auf einen Notizzettel kritzeln oder auswendig lernen. Mit einem Schalter am Xploder-Gehäuse deaktiviert Ihr die Codes im Notfall während des Spiels, denn manche Cheats führen an bestimmten Stellen zum Absturz: Wer zum Beispiel die Eigenschaften seiner Pokémon per Schummelmodul verbessert, muss die Codes bei der Spielstandsicherung abschalten. Verzichtet Ihr darauf, löscht Ihr das Savegame!

Um die Code-Suche zu starten, betätigt Ihr den Reset-Knopf am Xploder-Gehäuse. Dabei sucht Ihr im Gegensatz zum Dataflash-Konkurrenten nicht nur nach unbestimmten Werten (größer bzw. kleiner), sondern auch nach ganz bestimmten Zahlen. Dies gestaltet die Suche nach Codes für Leben und Eigenschaftswerte wesentlich leichter und schneller.



Auch für die Zukunft ist der Xploder GB gerüstet: Für das Update stöpselt Ihr je einen Xploder GB in einen Game Boy und steckt anschließend beide Handhelds aneinander. Auf dem einen Bildschirm wählt Ihr im Update-Menü die Option "Empfangen", der andere Game Boy ist anschließend für die Übertragung zuständig. Dabei dürft Ihr wahlweise das Betriebssystem oder die Cheatliste überspielen. Das Update per Link ist zwar löblich, hat aber auch seine Tücken: Wollt Ihr Euch Cheats vom Kumpel überspielen, löscht Ihr damit Eure eigenen. Für ein Update des Betriebssystems müsst Ihr Euch dagegen an einen Neukunden oder netten Händler wenden, der eine brandneue Version besitzt.

Unserem Test lag noch ein Xploder-GB-Prototyp mit japanischem Logo zu Grunde (Bild). Die Euro-Fassung ist ab April im Handel und kostet etwa 70 Mark. *oe*

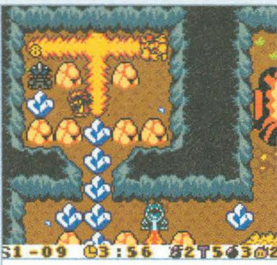




Während die Cheatliste für die Verkaufsversion auf den neuesten Stand gebracht wird (links), seht Ihr in der Mitte das finale Upgrade-Menü und rechts die individuelle Codesuche.

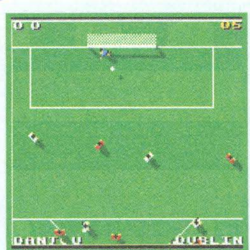
Pocket NEWS

RUMBLE AUF DEM GAME BOY COLOR: Mit dem 60 Mark teuren "Shock'n'Rock"-Aufsatz schüttelt Interact Euer Handheld durch. Habt Ihr das Zubehör in Kopfhörer- und Netzteilbuchse des Game Boys gestöpselt, vibriert das Rumble-Pak bei jedem lauten Geräusch. Die Empfindlichkeit optimiert Ihr mit einem Drehregler. Der Rütteleffekt fasziniert besonders bei Ballerspielen ("R-Type DX"), bei Modulen mit dominantem Soundtrack poltert's je nach Einstellung die ganze Zeit oder gar nicht. Dank eingebautem Lautsprecher liefert Euch "Shock'n'Rock" auch Stereo-Sound, außerdem versorgt ein Akku Euren Game Boy Color mit Strom für zehn Stunden.


"Pokémon"-inspiriert: "Bomberman Max" erscheint in zwei Geschmacksrichtungen.

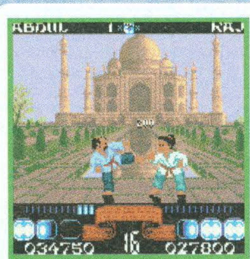
BOMBERMAN IM DOPPELPACK: Anfang März veröffentlichte Hudson in Japan das neue GB-Color-Abenteuer "Bomberman Max", das à la "Pokemon" in den Versionen Rot und Blau erscheint. Je nach Modul sprengt Ihr Euch als Bomberman oder grimmiger Widersacher Max durch Monsterlabyrinthe, um die Charabom-Wesen zu befreien und zu trainieren. Im Linkmodus tretet Ihr anschließend gegeneinander an. Wer geheime Extras ergattern möchte, zielt mit einer beliebigen TV-Fernbedienung auf den Game Boy und probiert alle Tasten aus: Viel Glück!

DSF Fußball



DOPPELPASS: Ubis "DSF Fußball" bietet gleich zwei Dribbling-Varianten: Entweder klebt Euch der Ball am Fuß oder eben nicht – "Kick Off" läßt grüßen! In jeweils drei Stufen regelt Ihr zudem die Stärke von CPU-Team und Torwart, so dass niemand über- bzw. unterfordert wird. Die Steuerung ist simpel: Mit B wird gepasst, mit A geschossen und gegrätscht. Stärke und Schnitt könnt Ihr stufenlos beeinflussen. Die letzten zehn Sekunden dürft Ihr jederzeit in der Wiederholung betrachten. Praktisch: Die modulinterne Batterie speichert die Daten von bis zu fünf Spielern, zudem wird das Linkkabel unterstützt. Optisch wirkt "DSF Fußball" wegen der Mini-Sportler bieder, doch das Ballvergnügen kennt dank intelligenter Teamkollegen und überragendem Spielgefühl keine Grenzen – das beste Game-Boy-Color-Fußball!

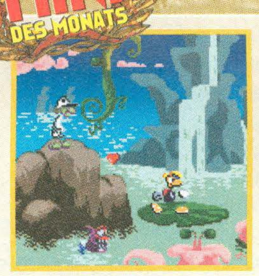
International Karate



KARATE-KLASSIKER: Archer MacLeans C64-Parade-Prügelei feiert auf dem GBC seine Auferstehung. Zwar müsst Ihr auf einen Link-Modus verzichten, ein Dutzend Kämpfer und Arenen sorgen aber für abwechslungsreiche Solo-Keilereien. Steuerung und Regeln sind simpel wie anno dazumal: Prügelt dem Kontrahenten die Energieleiste runter und verdient Euch für den Endschlag je nach Güte einen vollen oder halben Punkt. Zwei Gewinnsätze à drei Punkte benötigt Ihr, um in die nächste Stufe zu gelangen. Zwischen Euren Reisen zu Sehenswürdigkeiten wie Taj Mahal oder Eiffelturm dürft Ihr in zwei verschiedenen Bonusspielchen Punkte sammeln. So wehrt Ihr mit einem Schild hüpfende Bälle ab und kickt scharfe Bomben vom Spielfeld. Diverse Trainings-Optionen runden die gelungene Umsetzung ab.

MINI DES MONATS

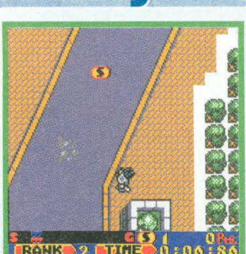
Rayman



TRIUMPHALES DEBÜT: Obwohl sich Knubbelnase Rayman zum ersten Mal auf dem Game Boy Color herumtreibt, erlebt der sympathische Held doch ein Art Déja Vu. Hat er das alles nicht schon mal erlebt? Beinahe, denn das vier MB große Spiel ähnelt in Szenarios und Handlung Raymans erstem Playstation-Auftritt. 38 Toons sind in den acht horizontal und vertikal scrollenden Landschaften gefangen gehalten, in der Rolle von Ubis Vorzeigeheld müsst Ihr die Käfige finden und die bemitleidenswerten Wesen befreien. Am Ende der farbenfrohen und detailliert gestalteten Level steht die finale Konfrontation mit Raymans Erzfeind Mr. Dark. Bis dahin ist es allerdings ein langer Weg, gespickt mit Jump'n'Run-Futter vom Feinsten. Macht Euch allerdings auf einige harte Passagen gefasst!



Tony Hawk's Skateboarding



LORD OF THE BOARDS: Schlüpft in die Ellenbogenschützer von Brett'l-Champion Tony Hawk oder neun seiner jugendlichen Kollegen, um die Gummirollen zum Rauchen zu bringen. Drei Disziplinen stehen zur Wahl: Im Halfpipe-Modus zeigt Ihr auf drei Bahnen innerhalb einer Minute so viele spektakuläre Tricks wie möglich. Beim Wettbewerb tretet Ihr auf fünf scrollenden Strecken gegen drei Kontrahenten an. Punkte sammelt Ihr durch gelungene Tricks in der Luft, grinden über Autos, Abfalleimer oder Geländer und Einsammeln von Videokassetten. Für zusätzliche Geschwindigkeit sorgen 'Speed'-Pick-Ups, die Ihr besonders beim dritten Modus, dem Kopf-an-Kopf-Rennen, bitter nötig habt. Trotz ansehnlicher Zahl an Strecken und Skatern wegen der mittelprächtigen Steuerung nur ein durchschnittlicher Titel.

GAMES TO GO

AKTUELLE HANDHELD SPIELE

Spiel	System	Hersteller	Preis	Kommentar
Bomberman Quest	GB, GB Color	Hudson	70 Mark	**Sprengmeister auf Abwegen:** Bomberman wandert durch RPG-Welt und killt Monster auf althergebrachte Weise.
Dragon Quest Monsters	GB, GB Color	Eidos	70 Mark	**Mehr Monster:** Kopffüßer-Rollenspiel mit "Pokémon"-Attitüde. Motivierender Zeitvertreib für Jäger und Sammler.
DSF Fußball	Game Boy Color	Ubi Soft	60 Mark	**Kicker des Jahres:** Simpel, schnell, spritzig und trotzdem herausfordernd – Ligafußball, wie er sein soll.
ECW Hardcore Revolution	Game Boy Color	Acclaim	70 Mark	**Harte Brocken:** Typisches Acclaim-Wrestling mit interessanter Lizenz, aber schweren bis unfairen KI-Gegnern.
International Karate	Game Boy Color	Studio 3	70 Mark	**Spaßiger Simpel-Prügler:** Nostalgiker erfreuen sich an der perfekten C64-Umsetzung, der Rest spielt wild drauf los.
Janosch: Das große Panama-Spiel	Game Boy Color	Infogrames	70 Mark	**Kindgerechtes Abenteuer:** Süßes Simpel-Adventure rund um den Tiger und seine Ente. Für jüngere Semester ideal.
Konami GB Collection Vol. 2	GB, GB Color	Konami	70 Mark	**Klassik-Quartett:** Parodius, Track&Field, Frogger und Quarth dezent koloriert in einem Modul. Viel Spiel für's Geld.
Magical Tetris Challenge	Game Boy Color	Activision	70 Mark	**Tetris as usual:** Routinierte Klötzchen-Stapelei mit Disney-Charakteren und einigen netten Spielvarianten.
Marble Madness	Game Boy Color	Midway	70 Mark	**Zum Kugeln:** Als Automat samt Trakball einige Münzen wert, als teures Modul mit sechs Leveln viel zu dürftig.
Rayman	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Liebens- und lohnenswert:** Wunderschönes Jump'n'Run, trotz knackigem Schwierigkeitsgrad hochmotivierend.
Shamus	GB, GB Color	Telegames	Import	**Dürftige C64-Umsetzung:** Männchen läuft durch Elektrozaunlabyrinthe und ballert herum. Mies!
Speedy Gonzales	GB, GB Color	Infogrames	70 Mark	**So'n Käse:** Mexikos schnellste Maus springt durch sechs Welten à drei Level. Solides, wenig innovatives Jump'n'Run.
The Mask of Zorro	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Zorro-Zinnober:** Unspektakuläres Jump'n'Run mit leicht nerviger Steuerung und primitiven Fechteinlagen.
Tiger Woods PGA Tour 2000	Game Boy Color	THQ	70 Mark	**Weck' den Tiger:** Routiniertes Golfspiel mit drei Kursen und zahlreichen Optionen. Ödes Umschalten beim Abschlag.
Tony Hawk's Skateboarding	Game Boy Color	Activision	70 Mark	**Fingerboarden mal anders:** Proppevoll (zehn Skater, drei Modi, fünf Strecken), die Steuerung ist aber nur Mittelmaß.
Toy Story 2	GB, GB Color	THQ	70 Mark	**Rettungsaktion:** Mit Plastikastronaut Buzz Lightyear helft Ihr Cowboy Woody aus der Patsche. Mageres Jump'n'Run.



Nintendos Dolphin taucht in USA erst 2001 auf

Monatelang beteuerte der Videospielhersteller eine weltweite Veröffentlichung seiner Next-Generation-Konsole im Jahre 2000. Nun beendete die amerikanische Dependance aufkommende Spekulationen um eine Terminverschiebung: Laut offizieller Verlautbarung wird der Dolphin in den USA in der ersten Hälfte 2001 erscheinen. Am Japanstart dürfte sich indes nichts ändern – im Dezember 2000 soll die Konsole für ein gesegnetes Fest bei Nintendo Nippon sorgen. Über die Planung für Europa respektive Deutschland konnte uns die hiesige Filiale keine Auskunft erteilen.
Peter Main, Vizepräsident von Nintendo of America, macht aus der Not eine Tugend: "Erstens erlaubt der verspätete Dolphin-Start, dass die Millionen N64-Besitzer ihr Geld dieses Jahr in das beste Spiele-Lineup unserer Geschichte stecken können, ohne sich eine neue Konsole kaufen zu müssen. Zweitens wird Dolphin durch die Verschiebung mit einem Spieleaufgebot starten, mit dem kein anderer Hersteller konkurrieren kann."
Übrigens wurde auch die USA-Veröffentlichung des Game Boy Advance auf nächstes Jahr verschoben. Für Japan steht dagegen immer noch der Termin August 2000.

Drei Milliarden Dollar Verlust durch Raubkopien

Nach Berechnungen des Verbandes IDSA (Interactive Digital Software Association) haben 1999 allein US-amerikanische Computer- und Videospielhersteller drei Milliarden Dollar durch Raubkopien verloren. Diese Zahl enthält nicht die Piraterie in Industriestaaten wie USA und Deutschland oder im Internet. Unter den 55 Ländern, die in den drei Milliarden eingeschlossen sind, ist Malaysia das größte Kopiererparadies. 99% aller Spielesoftware wird dort illegal vervielfältigt. Es folgen Thailand, China und Russland mit je 95% Raubkopien-Quote. Durch das fehlende Unrechtsbewusstsein der User dieser Länder macht es für die meisten Firmen keinen Sinn, Software überhaupt auf den jungen Märkten anzubieten.
Zum Vergleich: Der Umsatz an Unterhaltungssoftware in den USA betrug im vergangenen Jahr 6,1 Milliarden US-Dollar.

NACHGEHAKT

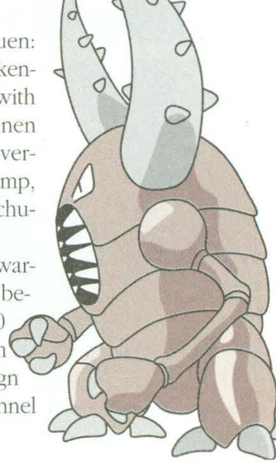
DELPHIN-DESASTER: Gut, wir hatten ja geahnt, dass der Dolphin-Start in diesem Jahr nicht zu halten ist. Aber gewünscht hätten wir es uns, Euch werten Lesern und vor allem Big N doch. Nintendo überlässt das Jahr 2000 kampflos seinem ärgsten Konkurrenten und bugsiert sich damit in eine äußerst verzwickte Ausgangsposition. Die PS2 hat neun Monate Zeit, sich in Japan zu etablieren; davon die ersten sechs ohne Kenntnisnahme neuer Nintendo-Hard- und Software durch den Spieler. Denn vorgestellt wird der Dolphin erst Ende August auf Nintendos Hausmesse Space World. Und auch in den USA und Europa lässt man Sony voll zum Zuge kommen – die PS2 ist für Herbst angekündigt, der Dolphin auf irgendwann verschoben. Am ärgerlichsten finde ich aber die Beschwichtigungsfloskeln der Konzernoberen, die selbst die blödsinnigsten Argumente nicht scheuen, um sich und den Käufern nicht die traurige Wahrheit einzugestehen: Nintendo hat (noch) kein bisschen aus seinen Fehlern gelernt.

Sternenfeuer auf der Sega-Konsole

Nach Sega und Mad Catz bedient jetzt auch Interact die "House of the Dead 2"-Fans mit einer passenden Bewaffnung. Die "Starfire Lightblaster" fällt im Vergleich zum ausgezeichneten Mad-Catz-Pendant "Dream Blaster" (siehe MAN!AC 4/2000) fast doppelt so groß aus und empfiehlt sich – nicht zuletzt durch die Bauweise – für zweihändiges Spielen. Links befindet sich ein Steuerkreuz zum Bedienen des Spielmenüs, 'Start'- und 'B'-Tasten sind Linkshänder-freundlich auf beiden Seiten angebracht. Zusätzlich liegt ein dritter B-Knopf gegenüber dem Abzughebel, so dass Ihr mit dem 'Schussfinger' auch Nachladen könnt. Dank programmierbarer Reload-Automatik könnt Ihr Euch die Verrenkung aber auch sparen. Sogar ein 'Maschinengewehr'-Modus – automatisch Nachladen und Feuern – bietet die Interact-Gun. Leider müsst Ihr im Gegensatz zur "Dream Blaster" bei "The House of the Dead 2" mit einer leichten Verzögerung beim Nachladen leben. Dafür hat die "Starfire Lightblaster" ein deutlich längeres Kabel (2,40 Meter) und kostet mit 70 Mark einen Zehner weniger als die Mad-Catz-Konkurrenz.

PRODUKT	
Starfire Lightblaster	
HERSTELLER	
Interact	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
Dreamcast	70 Mark
Funktionelle Lichtpistole: Etwas groß geraten, sonst ohne Schwächen.	

Pokémon zum Frühstück



Amerikanische Milchbubis dürfen sich freuen: Ab Mai gibt es von Kellogs die Frühstücksflocken-Sonderedition "Pokémon Toasted Oat Cereal with Marshmallow Bits". Zwischen den staubtrockenen Getreidekringeln findet der Morgenmuffel vier verschiedenfarbige Pokémon aus weichem Zuckerpamp, in den garantiert künstlichen Farben Blau, Pikachu-Gelb, Pink und Grün.
Während Amerikas Kinder auf das Monster-Essen warten, hat ein Neunjähriger aus New Hampshire bereits jetzt das große Los gezogen. Aus 32.000 Bewerbern wurde der kleine Game Boy zum Pokémon-Webmaster gewählt, der sich am Design der offiziellen Pokémon-Seite im AOL Kids Channel beteiligen soll.

Sonnenschein für Dreamcast

PRODUKT	
Dream Controller	
HERSTELLER	
Sun	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
Dreamcast	50 Mark
Preiswerter Controller mit guter Ergonomie, aber mäßigem Analog-Stick.	

Der "Dream Controller" von Sun ist das vierte Dreamcast-Pad eines Fremdanbieters und mit einem Preis von 50 Mark das billigste. Die Ergonomie geht in Ordnung, vor allem in kleinere Hände passt der "Dream Controller" besser als das Sega-Original. Allerdings stören unangenehme Kanten bei längeren Spiele-Sessions etwas. Nichts auszusetzen gibt es an der Funktionalität: Turbo-, Slow-Motion und Z/C-Tasten kennt Ihr sonst nur vom Arcade-Stick. Während uns das Digi-Kreuz ebenfalls zusagt, konnten wir mit dem schwammigen und nach wenigen Stunden quietschenden Analog-Stick wenig anfangen – ein dicker Minuspunkt! Immerhin wurden die Schultertasten bruchsicher verarbeitet, was man von Segas Controller nicht behaupten kann.

Marios blutige Party

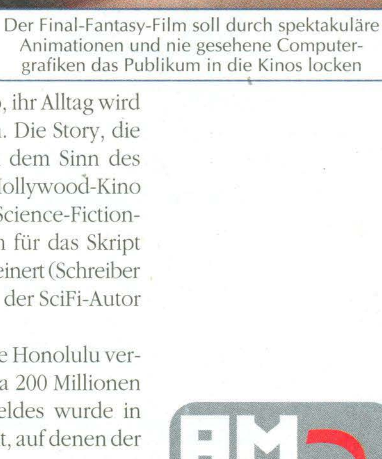
Eine neue Narretei aus dem Land der unbegrenzten Geisteskrankheiten: Nintendo of America hat sich bereit erklärt, alle Käufer des N64-Spiels "Mario Party 2" und seines Vorgängers mit kostenlosen Handschuhen auszustatten. Damit will der Konsolenhersteller Schadensersatzansprüchen vorbeugen, die verletzte Kinder bzw. deren Eltern stellen könnten.
Etwa 90 Spieler hatten sich im Vorfeld bei Nintendo beschwert, dass sie sich die Hände bei einigen Minispielen verletzt hätten, die ein schnelles Rotieren des Analogsticks verlangen. Neben Rötungen sind auch Abschürfungen, Blasen und blutende Wunden aufgetreten. Jeder Haushalt, der "Mario Party" besitzt, hat Anrecht auf vier paar Handschuhe. Würden sämtliche Käufer (bislang über 1,15 Millionen) den Fingerschutz in Anspruch nehmen, müsste Nintendo bis zu 80 Millionen Dollar für die Aktion berappen.

LICHT & SCHATTEN

MEHR SQUARE FÜR DEUTSCHLAND: Gewinner des Monats ist nicht etwa ein Soft- oder Hardwarehersteller; es sind PAL-Spieler ohne Japanisch-Kenntnisse, für die sich einiges zum Guten wendet. Rollenspiel-Spezialist Square hat sich vom Distributions- und Marketingpartner Sony getrennt und bringt seine Produkte nun über den Hamburger Vertrieb SVG nach Deutschland. Der Beginn der neuen Freundschaft ist glanzvoll: Japano-Perlen wie "Parasite Eve 2", "Vagrant Story" oder "Front Mission 3" werden in den nächsten Monaten als PAL-Fassungen erscheinen (mehr dazu ab Seite 12).
VON 0 AUF 980.000: Sony ist der glückliche Sieger in einem Wettkampf ohne Konkurrenz. Das anvisierte Absatzziel von einer Million PS2 am ersten Verkaufswochenende wurde zwar nicht ganz erreicht, die stolze Zahl von 980.000 Einheiten ist aber auch nicht zu verachten. Bleibt die Frage, ob sich der anfängliche Hype auf Dauer stabilisieren kann...

PLEITEN, PECH UND PANNEN: In diesem Monat nimmt die Spielegemeinde gleich von zwei europäischen Firmen der Softwarebranche Abschied. Pleite ist der holländische Publisher Project 2, dem wir allerdings eher Pannen als Perlen zu verdanken haben (z.B. "Dodgem Arena"). Die Nordlichter mussten mit offenen Schulden von 11,5 Millionen Gulden (etwa 10,2 Mio. Mark) den Bankrott erklären, nachdem eine Gläubigerbank die Kredite entzog. Ebenfalls an Geldmangel ist das englische Team Pumpkin Studios eingegangen. Das erst 1996 gegründete Entwicklerstudio hatte mit "Warzone 2100" bislang erst einen Titel auf den Markt gebracht. Pech, dass das im PC- wie im Playstation-Lager hochgelobte Echtzeitstrategiespiel nicht die erhofften Verkäufe erzielte. Grund für die plötzliche Schließung war die Verzögerung bei der Fertigstellung des Action-Adventures "Saboteur". Publisher Eidos hatte den Titel vor kurzem aus seinem Programm gestrichen.

Erster Blick auf Final Fantasy: Der Film


Der Final-Fantasy-Film soll durch spektakuläre Animationen und nie gesehene Computergrafiken das Publikum in die Kinos locken

Seit vier Jahren kursieren Spekulationen und Gerüchte um den geplanten Film zum Fantasyepos. Nun wurden mehr Informationen über Squares bislang gewagtestes Projekt der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Produzent Columbia Pictures eröffnete kürzlich die offizielle Webseite zum Film unter der Adresse www.finalfantasy.com, wo zwei kurze Clips und magere Information zu finden sind.
Die Hintergrundgeschichte des Films ist im Jahr 2065 angesiedelt, auf einer zum großen Teil zerstörten Erde. Nur wenige Menschen existieren noch in dem düsteren Endzeitszenario, ihr Alltag wird bestimmt vom Kampf ums Überleben. Die Story, die auch die philosophische Frage nach dem Sinn des Lebens aufwirft (so philosphisch wie Hollywood-Kino das eben zu tun vermag), wird eher Science-Fiction- als Fantasy-lastig sein. Verantwortlich für das Skript sind Squares Hironobu Sakaguchi, Al Reinert (Schreiber des Weltraumdramas 'Apollo 13') und der SciFi-Autor Frederick Pohl.
Die Kosten des Projekts, für das Square Honolulu verantwortlich zeichnet, werden auf etwa 200 Millionen US-Dollar geschätzt. Ein Teil des Geldes wurde in Silicon Graphics Workstations gesteckt, auf denen der Film von den FMV-Teams von "Parasite Eve 2" und "Final Fantasy 9" animiert wird. Zudem engagierte man bekannte Hollywood-Größen wie Alec Baldwin, Donald Sutherland, James Woods und Steve Buscemi als Sprecher.
Allerdings bleibt abzuwarten, inwieweit ein voll computeranimierter Streifen ein derart hohes Budget wieder einspielen kann. Allein Pixars "Toy Story"-Filme erwiesen sich bislang als digitale Blockbuster. Die Amerikaner dürfen wohl ab Sommer 2001 Squares leere Kassen wieder füllen; wann Europäer und Japaner in den Genuss des Films kommen, ist noch ungewiss.

AM RANDE

ANGESCHWÄRZT: Nur in Japan wird der "Dreamcast R7" im schwarzen Gehäuse erscheinen. Dabei handelt es sich um eine Sonderedition für Glücksspielsüchtige, die damit einen speziellen Pachinko-Infoservice benutzen können. **SEELENLOSE PS2:** Crystal Dynamics hat "Soul Reaver 2" für Dreamcast und Playstation bestätigt. Die PS2 ging bei der Ankündigung leer aus. **RASSELBANDE:** Das kultige Musikspiel "Samba de Amigo" wird auf den Dreamcast umgesetzt. Spezielle Maraca-Controller für die Sega-Konsole sind bereits in der Mache. **D2-COMIC:** Entwickler Warp und der japanische Verlag Kadokawa Publishing bringen im April einen "D2"-Comic auf den Markt. Fans des Horroradventures durften dafür eigene Zeichnungen beisteuern.

EAs Zukunftsträume



Der amerikanische Spielegigant hat sein Imperium mit dem Kauf von Dreamworks Interactive ausgebaut. Die Software-Abteilung der Steven-Spielberg-Firma Dreamworks konnte zuletzt mit dem Playstation-Titel "Medal of Honor" reüssieren.
Ein Grund für die Übernahme liegt im dringend nötigen Ausbau der Entwicklerkapazitäten für den bevorstehenden PS2-Start in den USA. Electronic Arts will sich an der Markteinführung mit zehn Titeln beteiligen – offiziell bestätigt sind ein WCW-Wrestlingspiel und "Madden NFL 2001". Trotz des ordentlichen Erfolges des Dreamcast in USA bleibt EA eine Zusage zur Sega-Konsole immer noch schuldig.

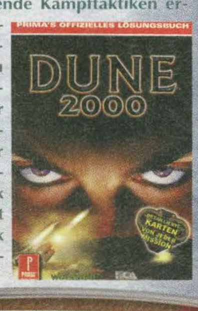
Vom Knochen jagen zum Gräber plündern

Angelina Jolie soll die Zelluloid-Lara werden

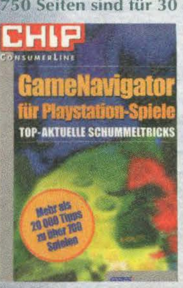
Die Suche nach einer Lara-Croft-Darstellerin für den "Tomb Raider"-Kinofilm scheint nun doch Erfolg gehabt zu haben. Schauspielerin Angelina Jolie, bekannt aus dem aktuellen Thriller "Der Knochenjäger" mit Denzel Washington, steht vor der Vertragsunterzeichnung mit Paramount Pictures. Ms. Jolie ist momentan für den Oscar als beste Nebendarstellerin in dem Indie-Streifen "Girl, Interrupted" nominiert.
Heißeste Kandidatin für das Archäologie-Abenteuer, das diesen Sommer unter Leitung von Simon West ("Con Air", "Die Tochter des Generals") in Produktion gehen soll, war bislang Denise Richards. Ihren letzten Auftritt hatte die hübsche Actrice im aktuellen Bond-Film, bekannt wurde sie durch das indizierte Alien-Massaker "Starship Troopers".

Neuer Lösestoff

HANDBUCH FÜR ECHTZEITGENERÄLE: Von Prima kommt die offizielle Lösungshilfe zu EAs Strategietitel "Dune 2000". Von viel Story durchsetzt, findet Ihr auf 246 Seiten wirklich jede Information, die Ihr für's Durchspielen braucht. Sämtliche Gebäude und Einheiten werden beschrieben, ökonomische Hilfen gegeben sowie grundlegende Kampftaktiken erläutert. Zudem findet Ihr Komplettlösungen zu sämtlichen Missionen und ein paar Multiplayer-Strategien. Einzig der mittelmäßige optische Eindruck (keine Farbe) stört etwas, die 20 Mark sind aber gut angelegt.



CHEATEN OHNE ENDE: Der eher unbekannte Verlag More Software bietet unter dem Chip-Logo einen dicken Schummel-Wälzer für die Playstation. Von "1080° Snowboarding" bis "X2" findet Ihr Tasteneingaben und Passwörter für etwa 700 Titel, zusätzlich gibt's 100 Seiten Gamebuster-Codes. Die insgesamt 750 Seiten sind für 30 Mark zu haben – für die Schwarte eigentlich nicht zu viel. Allerdings ist es unwahrscheinlich, dass der Autor mehr gemacht hat, als die Tipps abzuschreiben. Oder hat er etwa seine "Turok"-Hilfen auf der Playstation selbst ausprobiert?



TOP 5

DREAMCAST

1. /* **NBA 2K** – SEGA
Kaum veröffentlicht, schon Platz 1. Segas Basketballperle verquickt brillante Optik, perfekte Spielbarkeit und tolle Atmosphäre zum NBA Allstar.
2. /* **Crazy Taxi** – SEGA
"Let's make some crazzzy money": Dank dem flotten Fun-Racer läuft Segas Taxameter heiß. Spielhallen-Spaß par excellence!
3. /* **Rayman 2** – UBI SOFT
Ubis Strahlemann hüpft sich in die Herzen des Dreamcast-Publikums – nicht zuletzt durch den DC-eigenen Mehrspieler-Modus voll verdient.
4. /* **Legacy of Kain: Soul Reaver** – EIDOS
Ob Raziels Rachefeldzug der Wegbereiter für "Tomb Raider 4" wird? Zumindest beweist Eidos Kompetenz beim Konvertieren.
5. /* **The House of the Dead 2** – SEGA
Auch ohne beiliegende Lightgun greifen Splatterfans zum Untoten-Massaker. Der Kombi-Pack ist schon seit Monaten ausverkauft...

NINTENDO 64

1. /* **Toy Story 2** – ACTIVISION
Buzz Lightyear rettet N64-Nutzer vor einem faden Frühling: Endlich wieder ein motivierendes Jump'n'Run für die Nintendo-Konsole.
2. /3 **WWF Wrestlemania 2000** – THQ
EAs "WCW"-Konkurrenz hat die Top 5 verlassen, THQ hält sich dagegen standhaft wie Triple-H beim Käfig-Match.
3. /* **Castlevania: Legacy of Darkness** – KONAMI
Auch auf dem N64 will gegruselt werden: Die runderneuerte Vampirhatz verkauft sich gut – trotz weitgehender Inhaltsgleiche zum Vorgänger.
4. /1 **Donkey Kong 64** – RARE/NINTENDO
Der Stern des coolen Affen ist im Sinken begriffen: Jetzt sparen die Rare-Fans auf den Nachfolger des berühmten Agentenspektakels.
5. /* **Premier Manager 64** – ACCLAIM
Für den Preis eines Premiere-Monatsabos: Lederfans verzichten auf Bundesliga live und kaufen sich lieber den angegrauten Fußballmanager.

PLAYSTATION

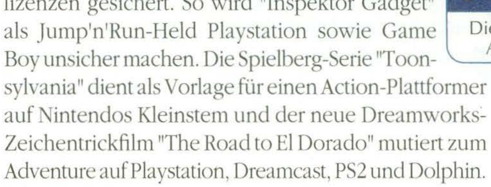
1. /* **Discworld Noir** – GT
Grafik-Adventure-Revival: Vollkommen überraschend schiebt sich das Scheibenwelt-Abenteuer an die Spitze. Terry Pratchett sei Dank.
2. /* **Fear Effect** – EIDOS
Und noch ein kometenhafter Aufstieg: Vier CDs zum Preis von einer, wer kann dazu schon nein sagen...
3. /* **Crash Bandicoot 3 Platinum** – SONY
Crashs dritte Reise in bunte 3D-Welten ist auch heute noch eine Überlegung wert. Besonders wenn sie zum Discountpreis angeboten wird.
4. /* **Resident Evil 3 (dt.)** – EIDOS
So richtig eingeschlagen hat Eidos' Horror-Abenteuer scheinbar nicht. Ob's am grauen Blut oder den blinkenden Zombies lag?
5. /* **Spyro the Dragon Platinum** – SONY
Den lila Knuddeldrachen gibt's jetzt auch in Platin: Jump'n'Run-Fans danken es Sony mit einem fünften Platz.

Quelle: Theo Kranz Versand

Von Pamela bis Inspector Gadget: Ubi im Lizenzrausch

Der französische Entwickler und Publisher Ubi Soft hat bekannte Namen aus dem TV- und Kinobereich erworben. So wird die Serie "VIP" mit Busenwunder Pamela Anderson in der Hauptrolle für sämtliche Formate versoftet. Interessanterweise nannte Ubi auch die X-Box als Plattform und avancierte damit zum ersten Hersteller, der offiziell für das Microsoft-System entwickelt. Bei der Heimkonsolenversion von "VIP" wird es sich um ein 3D-Action-Adventure handeln. In Zusammenarbeit mit dem Publisher Light&Shadow Production hat sich Ubi zudem diverse Comiclizenzen gesichert. So wird "Inspektor Gadget" als Jump'n'Run-Held Playstation sowie Game Boy unsicher machen. Die Spielberg-Serie "Toonsylvania" dient als Vorlage für einen Action-Plattformer auf Nintendos Kleinstem und der neue Dreamworks-Zeichentrickfilm "The Road to El Dorado" mutiert zum Adventure auf Playstation, Dreamcast, PS2 und Dolphin.


Die Waffen der Frau Anderson: Ab November auf Konsole.



Klein, aber oho

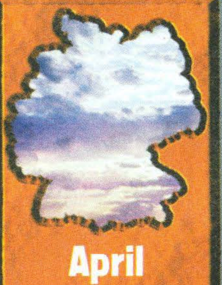
Mit dem "Pro-Shock Light" präsentiert Blaze einen Arcade-Stick für Sparsame. Für 50 Mark bekommt Ihr den kleinen Bruder des "Pro-Shock Arcade" (siehe MAN!AC 7/99) im edlen silber-schwarzen (siehe Bild) oder peppig-transparenten Gehäuse, das nur die halbe Größe des 80 Mark teuren Luxus-Modells aufweist. Trotzdem ist der "Pro-Shock-Light" nicht nur für Kinderhände gedacht; der mit Mikroschaltern versehene Stick ist genau so groß wie beim "Pro-Shock Arcade". Auch Verarbeitung, Funktionalität und Standfestigkeit stehen dem großen Bruder kaum nach: Dauerfeuer für jede Taste, Slow-Motion und Rumble-Unterstützung – was will der Arcade-Fan mehr? Vielleicht Mikroschalter unter den Aktionstasten: Hier liegt das einzige, jedoch verschmerzbare Manko des "Pro-Shock Light".



PRODUKT	
Pro Shock Light	
HERSTELLER	
Blaze	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
Playstation	50 Mark
Erstklassiger, Rumble-tauglicher Arcade-Stick im kompakten Spar-Gehäuse.	







April		Mai		Juni	
Star Wars Racer	Rennspiel	V-Rally 2	Rennspiel	Time Stalkers	Action-Adventure
Jojo's Bizarre Adventure	Beat'em-Up	4 Wheel Thunder	Rennspiel	Silver	Rollenspiel
4x4 World Trophy	Rennspiel	Giga Wing	Actionspiel	Plasma Sword	Beat'em-Up
Gauntlet Legends	Actionspiel	Anstoss Premier Manager	Fußball-Manager	Technomage	Rollenspiel
Snow Cross	Rennspiel	Ballistic	Puzzlespiel	Frontschweine	Action-Strategie
NBA in the Zone 2000	Sportspiel	Ronaldo V Football	Sportspiel	Disney World Racing	Rennspiel
Battletanx Global Assault	3D-Action	Tazmanian Express	Action-Adventure	Daffy Duck	Jump'n'Run

Konami: 110 neue Spiele in einem Jahr

Grund zum Feiern beim japanischen Spielehersteller Konami: Das vergangene Geschäftsjahr, das Ende März endete, war erfolgreich wie nie. So stieg der Gewinn im Vergleich zum Vorjahr um das 3,5-fache auf etwa 350 Millionen Mark, der Umsatz steigerte sich um 28 Prozent auf 2,8 Milliarden Mark. Zudem konnte Konami Platz 1 der Verkaufscharts 1999 in Japan erringen (siehe MAN!AC 3/2000). Das Geschäftsjahr 2000/2001 soll den Aufwärtstrend noch verstärken. Insgesamt plant Konami die Veröffentlichung von 110 Spielen bis März nächsten Jahres. Dabei führt die Playstation mit 41 Titeln weiterhin die Release-Liste an. Auch Game Boy und PS2 werden massiv unterstützt mit 26 bzw. 25 Projekten. Trist sieht's für das N64 aus – gerade mal drei Konamispiele werden auf der Nintendo-Konsole erscheinen. Mit sechs Ankündigungen ist das Engagement für den Dreamcast ebenfalls erschreckend dürftig. Bei den Inhalten setzen die Japaner vor allem auf die Konami-Sports-Reihe, Filmlizenzen (Zusammenarbeit mit Universal, Disney) und hauseigene Marken wie "Metal Gear Solid" oder "Silent Hill".



Dreamcast: Sega verstärkt seine Online-Bemühungen

Das bislang weitgehend ungenutzte Potenzial des Dreamcast-Modems soll dieses Jahr ausgeschöpft werden. Zwar haben sich, laut Verlautbarung von Sega, bereits 200.000 europäische Dreamcast-Nutzer in der Dreamarena angemeldet, viele User kämpfen aber noch immer mit den Tücken des DC-Browsers. Deshalb soll im Mai ein Update der Softwarefirma Planetweb erscheinen. Der Browser 2.0 wird MP3s ebenso unterstützen wie das Internet-Darstellungsformat Flash 3.0, zudem wird die Kompatibilität mit Java-Scripts verbessert.

Der Dreamcast bekommt eine Kamera samt Headset

Als besonders interessantes Goodie bringt Sega eine Internet-Videokamera, das sogenannte Dreameye, auf den Markt. Dank spezieller Software werdet Ihr die Kamera nicht nur als Bildtelefon verwenden können, sondern auch Video- und Audioclips aufnehmen dürfen, die sich als Mail versenden lassen. Über Preis und Veröffentlichungsdatum hält sich Sega noch bedeckt.

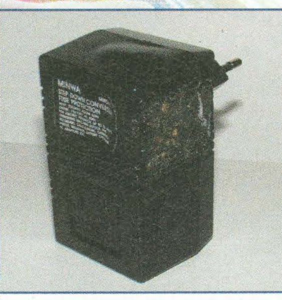
Um auch die nötige Kapazität für eine ruckfreie Bildübertragung zu schaffen, entwickelt Sega gerade ein Kabelmodem für Dreamcast. Im Mai soll die Peripherie, die im Kabelnetz eine Übertragungsrate von 1,5 Megabit pro Sekunde erreicht, vorgestellt werden. Doch wozu eine schnelle Verbindung, wenn der Mehrspieleraspekt in Dreamcast-Spielen so stiefmütterlich behandelt wird wie bisher? Auch hier will Sega nachbessern: Neben dem Partytitel "Chu Chu Rocket" sollen in diesem Jahr die Ego-Shooter "Half-Life" (deutsche Version) und "Quake 3" (PC-Fassung ist indiziert) sowie das Strategiespiel "Black & White" für eine Etablierung des Konsolen-Onlinespiels sorgen. In Japan, wo bereits einige Titel über Internet spielbar sind, wird im Sommer 2000 zudem ein Online-Action-RPG vom eher unbekannten Entwickler Takuyo die Spieler ins Netz locken.

Heavy Medal Musik

Fans des Playstation-Ego-Shooters können sich jetzt die Soundtrack-CD zu "Medal of Honor" zulegen. Das Seattle Symphonie-Orchester hat insgesamt 17 Tracks aufgenommen, bei den meisten dienten die Melodien aus dem Spiel als Grundlage. Bestellen könnt Ihr die CD im Internet, z.B. bei www.amazon.com.



Ulrichs Feuereifer beim Testen neuer Hard- und Software kann nur eines stoppen: Die verflixte Technik. Unser vollbärtiger BWL-MAN!AC ist inoffizieller Rekordhalter im Erlegen friedfertiger Netzteile. Nachdem er in den letzten Monaten bereits zwei Playstations ermordet hatte, ist auch die PS2 seiner umtriebigen Ader zum Opfer gefallen. Kaum einen Tag war das gute Stück alt, als ein Stromstoß den Spannungswandler und einige PS2-Innereien ins Nirwana beförderte. Glück im Unglück: Der Teppichboden in Ulrichs Schlafzimmer musste sowieso schon lange mal erneuert werden...



Tod eines Wandlungsreisenden: Billig-Adapter vernichteten diesen Monat einen Großteil der deutschen PS2-Population.

Silent Bomber



Der elende Mammutpanzer wird langsam in seine Einzelteile zerlegt. Am unteren Bildrand seht Ihr seine Energieleiste.



Die Elektrobomben schließen Gegner wie diesen Boss kurz und lähmen sie so für kurze Zeit

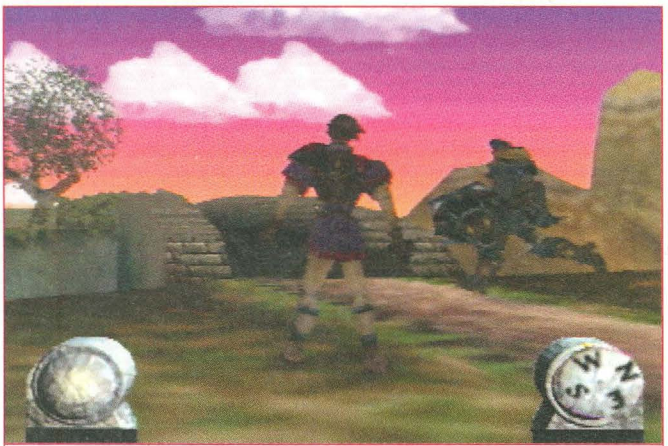


Verfolgt das Tutorial aufmerksam (links), um unter Feindbeschuss einen kühlen Kopf zu bewahren.

Was für ein irreführender Name: Der "Silent Bomber" bekämpft die nicht enden wollenden Androiden-Horden keineswegs heimlich, still und leise. Ein vergleichbares Feuerwerk aus explodierenden Sprengsätzen und detonierenden Tech-Ungetümen wurde auf der Playstation schon lange nicht mehr inszeniert. Ähnlich zu "Apocalypse" oder "Millennium Soldier" durchwandert Ihr mit Eurem Charakter, dem Blondschopf Jutah, futuristische Iso-Welten, deren Feindbestückung keine Atempause zulässt. Innovativ an dem Actionspektakel ist die Bewaffnung Eures Helden. Weder haltet Ihr eine dicke Wumme in der Hand, noch zieht Ihr den Sicherungsstift aus der Granate. Eure einzigen interplanetarischen Unkrautvernichter sind Bomben, die Ihr entweder auf dem Boden platziert oder gleich direkt in den Feind pflanzt. Dazu ruft Ihr über die Action-Taste einen Art Zielradar auf, mit dem sich nahe stehende Gegner anvisieren lassen. Ein paar Mal flink aufs Knöpfchen gedrückt, schon schlummert im Bösewicht eine Handvoll letaler Sprengkörper. Besonders in höheren Leveln, in denen Euch Luftfahrzeuge attackieren, ist dies die einzige Möglichkeit zur Gegenwehr. Wegen flammender Explosionsradien solltet Ihr Euch aber vor dem Druck auf den Detonations-Button ausreichend weit entfernen. Mit Euren Bomben schaltet Ihr auch immobile Gegner (z.B. Geschütze) und Laserbarrieren aus, zusätzlich findet Ihr in den großen Szenarien etliche Kisten zum Aufsprengen. So kommt Ihr an Pick-Ups wie Medi-Kits, Napalm- und Elektrobomben (die die Gegner zeitweise kurzschließen und lähmen). Wichtigste Sammelobjekte sind die E-Chips, mit denen Ihr die Fähigkeiten Eurer Spielfigur aufbohrt. So dürft Ihr im Lauf der Zeit mehr Bomben gleichzeitig legen und den Aktionsradius Eures Radars erhöhen. Die feurige Action wird von Zwischensequenzen in Spielgrafik unterbrochen, die den futuristischen Handlungsfaden weiterspinnen.

STUDIO 3 FÜR PLAYSTATION, AB MAI IM HANDEL

Aidyn Chronicles



Die Haare des Helden wehen im Wind: Neben einer großen Portion Lagerfeuerromatik erwarten Euch gnadenlose Monsterkämpfe.

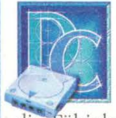
Entwickler H2O (u.a. "Tetrisphere") steht zur Nintendo-Konsole: Mit "Aidyn Chronicles: The First Mage" erhalten darbende Rollenspiel-Fans endlich Nachschub. Held des Echtzeit-3D-Abenteuers ist das Waisenkind Alaron. Nachdem der Jungspund auf einer Reise beinahe getötet wurde, entdeckte die weise Oriana sein verborgenes, magisches Talent. Seitdem streift Alaron durch das Land auf der Suche nach seinem wahren Ich. Begleitet wird er dabei von bis zu drei zusätzlichen Charakteren, die ihm in den rundenbasierten Kämpfen tatkräftig zur Seite stehen. Neben zahlreichen Waffen wie Schwertern oder Äxten, hat der Held allerlei Zaubersprüche zur Verfügung. Für authentisches Abenteuer-Feeling sorgen Tag- und Nachtzyklen, wechselnde Wetterbedingungen sowie ein dramatischer Soundtrack. Via Expansion-Pak erlebt Ihr Alarons Geschichte auch in Highres-Optik.

THQ FÜR N64, AB AUGUST IM HANDEL

Super Magnetic Neo



Teletubbies in Fernost? "Super Magnetic Neo" vom japanischen Entwickler Genki ist ein witziger "Crash Bandicoot"-Verschnitt – exklusiv für Dreamcast.



Als Batterie-Männchen Neo spaziert Ihr auf vorgegebenem Pfad durch einen Vergnügungspark, der von der gemeinen Pinki mit Robotern und weiteren Monstern versehen wurde. Um Pinkis Treiben ein Ende zu bereiten, nutzt Ihr die Fähigkeit, aus Eurem Kopf ein Magnetfeld auszustrahlen. So setzt Ihr Feinde Schachmatt, bugsiert Euch auf dem Kopf stehend in die Höhe und nutzt Magnetschienen, um über Hindernisse hinwegzuschweben. Bestimmte Gegner transformiert Ihr in einen Sprengsatz und schafft so störende Wände aus dem Weg. Nervenfreundlich: Vor kniffligen Stellen findet Ihr immer einen Checkpoint. Nach jedem Level erscheint eine Bonusstage, wo Ihr z.B. durch einen Rennparcours wetzt. Schon in der Vorabversion überzeugt der humorvolle und unkomplizierte Spielablauf, auch optisch gefällt uns „Super Magnetic Neo“ dank bunter, flüssiger Highres-Optik.

CRAVE FÜR DREAMCAST, AB HERBST IM HANDEL

– Dein Hypothalamus schüttet eine Flut von Stresshormonen aus – Von der Hypophyse angeregt produzieren die Nebennieren vermehrt Adrenalin, Noradrenalin und Cortisol – Dein Herz pumpt mehr Blut – Deine Bauchspeicheldrüse drosselt die Produktion von Insulin – Körperhaare richten sich auf – Eine vermehrte Absonderung der Schweißdrüsen beginnt – Deine Pupillen erweitern sich

Jetzt hast Du Angst.



fear effect

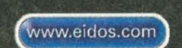
Dein größter Gegner ist die eigene Angst.



MOTION FX









COMING NOW

APRIL (USA)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Alundra 2	Activision Rollenspiel	grün
DC	Resident Evil: Code Veronica	Capcom Action-Adventure	grün
PS	Front Mission 3	Square Strategie	grün
PS	MK: Special Forces	Midway Beat'em-Up	rot
N64	MK: Special Forces	Midway Beat'em-Up	rot
DC	D2	Sega Action-Adventure	gelb
PS	Iron Soldier 3	Telegames Mech-Action	grün
N64	Aidyn Chronicles	THQ Rollenspiel	grün
PS	Rhapsody	Atlus Musik-Adventure	rot
PS	Resident Evil: Gun Survivor	Capcom Lightgun-Adventure	grün
N64	Hype: Time Quest	Ubi Soft Action-Adventure	gelb
PS	Street Skater 2	Electronic Arts Skateboard-Sim	grün

MAI (USA)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Alien Resurrection	Fox Interactive Action-Adventure	grün
N64	Perfect Dark	Rare/Nintendo Ego-Shooter	rot
PS	Vagrant Story	Square Action-Adventure	grün
DC	Croc 2	Argonaut Jump'n'Run	grün
N64	Mother 3	Nintendo Strategie	rot
DC	Castlevania Resurrection	Konami Action-Adventure	grün
PS	Grind Session	Sony Skateboard-Sim	grün
DC	Planet of the Apes	Fox Interactive Action-Adventure	gelb

APRIL (Japan)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Metal Slug X	SNK Action	rot
N64	Legend of Zelda: Mask of Mujala	Nintendo Action-Adventure	grün
DC	Roommania #203	Sega Virtual Man	gelb
DC	Tech Romancer	Capcom Beat'em-Up	gelb
N64	Bass Tauri	Nintendo Angel-Simulation	rot
DC	Animastar	Aki Rollenspiel	gelb
PS	Dragon Quest 7	Enix Rollenspiel	gelb
PS	World Stadium 4	Square Sport	gelb
DC	Typing of the Dead	Sega Tastatur-Shooter	grün
PS	Bridgandine: Grand Edition	Easily Staff Rollenspiel	rot

MAI (Japan)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Breath of Fire 4	Capcom Rollenspiel	grün
N64	Resident Evil Zero	Capcom Action-Adventure	gelb
DC	Samba de Amigo	Sega Musikspiel	grün
DC	Romance of the three Kingdoms 6	Koei Strategie	gelb
N64	Virtual Pro Wrestling 2	Asmik Ace Wrestling	rot

(grün) Spiel wird in Deutschland erscheinen
(gelb) Veröffentlichung in Deutschland realistisch
(rot) Spiel erscheint nicht in Deutschland

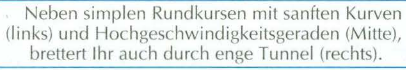


Sega GT


Modellvielfalt: Neben schwachbrüstigen Kleinwagen stehen auch GT-Boliden mit über 500 PS zur Wahl.

Während alle Arcade-Racer-Fans auf die Ankündigung von "Daytona USA 2" oder "Scud Race" warten, mischt "Sega GT Homologation Special" schon jetzt das Rennspiel-Genre auf. Nach dem Motto 'Lieber gut geklaut, als schlecht selber entwickelt', bedient sich Segas Dreamcast-Renner großzügig aus dem Fundus der Playstation-Konkurrenz "Gran Turismo": Wettbewerbsvielfalt, Lizenzprüfungen, Wagentuning sowie der riesige Fuhrpark bestehend aus realen Boliden japanischer Hersteller erinnern an Polyphony Digitals Megaseller. Für das schnelle Rennvergnügen stehen zwei Varianten zur Wahl: Entweder brettert Ihr allein auf Rekordjagd über die Pisten, oder Ihr messt Euer Können mit fünf CPU-Gegnern. Dabei dürft Ihr aus dem kompletten Kontingent von mehr als 100 Fahrzeugen und über zwei Dutzend Strecken (gespiegelte inklusive) schöpfen. Im 'Championship'-Mode wird's anspruchsvoller: Ausgestattet mit einer einer Million Credits könnt Ihr zu Beginn nur einen Gebrauchtwagen kaufen. Beim 'Car Dealer' findet Ihr vom Mini-Van bis hin zum PS-Monster alles, was das Rennspielherz begehrt. Habt Ihr Euch für ein Einsteigermodell der neun japanischen Hersteller (u.a. Toyota) entschieden, führt der nächste Weg in die Tuning-Werkstatt: Wie bei "Gran Turismo" baut Ihr hier gegen Bares stärkere Turbomotoren oder Schalldämpfer ein, reduziert das Gewicht in drei Stufen und

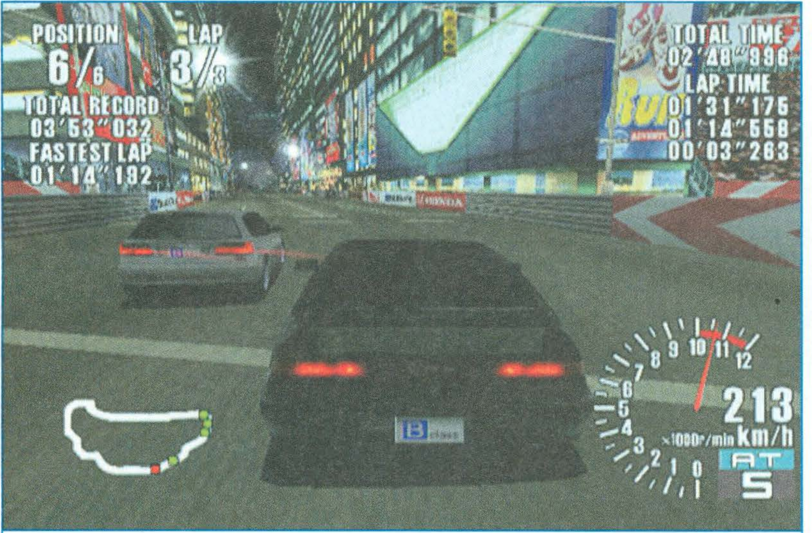




Neben simplen Rundkursen mit sanften Kurven (links) und Hochgeschwindigkeitsgeraden (Mitte), brettert Ihr auch durch enge Tunnel (rechts).

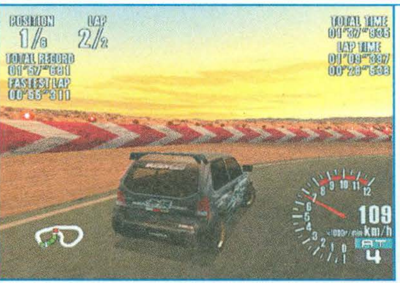


Ego-Overkill: Speed-Junkies entscheiden sich für die rasante Innenansicht – Geschwindigkeitsrausch garantiert!





Der Stadtkurs: Optisch brillant, das Kursdesign ist aber mit 90°-Kurven etwas chaotisch und verwirrt bei den Rückwärtsfahrten durch nicht gespiegelte Streckenmarkierungen zusätzlich.





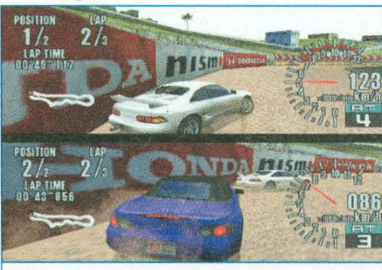
Am Rand der Pisten beeindrucken Euch immer wieder animierte Objekte wie blinkende Kurvenmarkierungen (links) oder sich drehende Windräder (rechts).

veredelt Euer 'Baby' mit schmucken Alu-Felgen. Um mit Eurem hochgezüchteten Reiskocher in einem Wettbewerb anzutreten, müsst Ihr diverse Fahrlizenzen erwerben. Pro Wagenklasse erwartet Euch das Absolvieren einer Runde in Rekordzeit mit einem vorgegebenen Auto. Mit ein wenig Übung stellt das Erreichen der Bronzemedaille kein Problem dar. Um allerdings in höheren Klassen oder gar den Werk-Cups antreten zu können, ist eine Goldmedaille in einer Prüfung Pflicht – selbst für Profis eine harte Nuss. Seid Ihr schließlich Inhaber einer Rennerlaubnis, geht's ans Eingemachte: So dürft Ihr jetzt an Lizenzwettbewerben oder gesponsorten Sonderrennen teilnehmen. Gewinnt Ihr letztere Herausforderung, füllt sich Eure Garage nicht nur mit weiteren Wägen, auch Euer Kontostand klettert mit Sponsorengeldern in die Höhe. Und so geratet Ihr ähnlich wie bei "Gran Turismo" in einen süchtig machenden Mechanismus: Lizenz erfahren, Wettbewerbe einschließlich Kohle gewinnen, neue Autos kaufen und so weiter.

Maßgeblichen Anteil hat dabei die brillante Optik: Kein bisher erschienenes Konsolen-Rennspiel erreicht den hohen Realismusgrad von "Sega GT". Die detaillierten Fahrzeuge glänzen mit deutlich lesbaren Typenbezeichnungen und spiegelndem Lackfinish – nur auf sichtbare Wagenschäden wurde verzichtet. Die fein abgestufte Analog-Steuerung via Stick und Schultertasten bereitet Euch anfangs zwar Probleme, nach einigen Übungsrunden habt Ihr den Dreh allerdings raus und scheucht die Boliden millimetergenau über die Pisten. Die Umgebung scrollt dabei flüssig mit 30 Bildern pro Sekunde über die Mattscheibe. Animierte Randobjekte wie Windräder oder Blinklichter lenken Eure Aufmerksamkeit immer wieder auf die beeindruckenden Häuserschluchten, Wüstendörfer, Berglandschaften und Fantasiestrecken – vor allem mit angeschlossener VGA-Box. Komplettiert wird die hervorragende Atmosphäre durch realistische Motorengeräusche. Einzig der gewöhnungsbedürftige J-Pop und die seltsamen Reifenquietscher passen nicht zum Renngeschehen. Systemübergreifend hat trotz allen Lobgesangs "GT 2" die Nase vorn: Der gigantische Fuhrpark und das perfekte Streckendesign sichern dem Sony-Konkurrenten weiterhin den Referenzthron. Übrigens: Unterwegs sorgt ein VM-Mini-Rennspiel für vergnügliche Stunden. *os*



Vor jedem Rennen zeigt Euch eine schmucke Kamerafahrt Kurs und Fahrzeug



Fehlen nur noch die CPU-Gegner: Der Zweispieler-Modus kommt ohne Ruckler aus, dafür gibt's auf einigen Pisten leichten Nebel.





Beeindruckt Ihr in einem Spezialrennen einen Sponsor, so winken beim Gewinn anderer Wettbewerbe fette Preisgelder (rechts).











Wie bau' ich mir einen Mini? Im Factory-Modus kurvt Ihr mit Euren Eigenbauten über die Piste.



Spielspaß **87%**



SYSTEM
Dreamcast
HERSTELLER
Sega
D-RELEASE
3. Quartal

"Gran Turismo" für den Dreamcast: Rasen, kaufen, tunen – garniert mit flüssiger Optik und sensibler, realistischer Steuerung.

Strider Hiryu 1&2

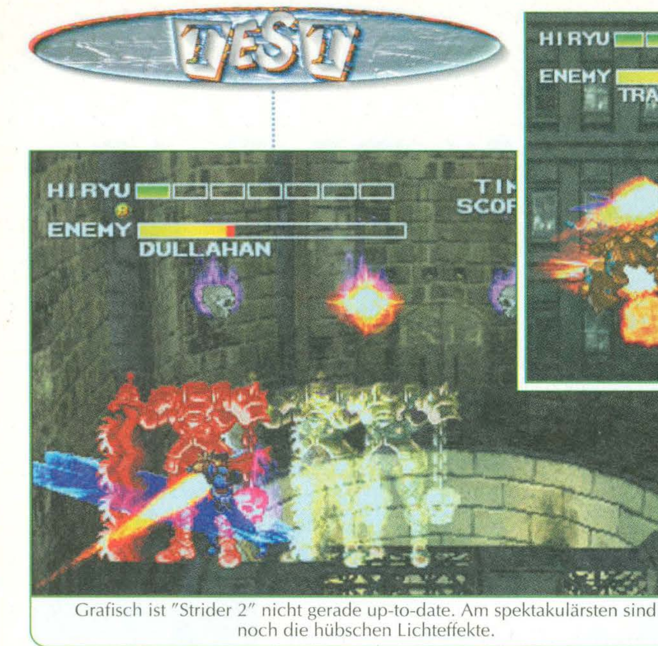


Alt und Neu: Capcom gräbt den elf Jahre alten „Strider"-Automaten für die Playstation aus und liefert auf der zweiten CD den Nachfolger von 1998. Während Teil 1 bereits auf dem Mega Drive Staub des Vergessens ansetzte, ist die Playstation-Fassung von „Strider 2" die erste Heimumsetzung.

„Strider"-Held Hiryu ist nicht nur sprungstark wie ein Basketballer, sondern auch gelenkig wie ein Zirkusartist: Griffsicher



Two in one: Capcom veröffentlicht den 16-Bit-Klassiker "Strider" (rechts) sowie "Strider 2" im Bundle auf zwei CDs.



Grafisch ist "Strider 2" nicht gerade up-to-date. Am spektakulärsten sind noch die hübschen Lichteffekte.



Auch wenn's selten unübersichtlich wird, zeigt Euch ein Richtungspfeil an bestimmen Stellen, wo Ihr hin müsst.

Der "Strider 2"-Automat

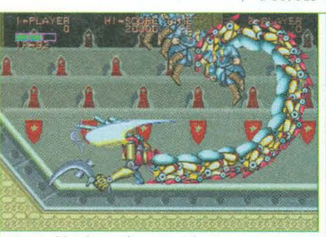
sollte ursprünglich auf einem M2-Board basieren. Als aber abzusehen war, dass die M2-Konsole von Matsushita nie erscheinen wird, cancelte Capcom das M2-"Strider" und entwickelte den Action-Nachfolger auf einem Playstation-basierten Automaten neu. Trotzdem dauerte es fast drei Jahre, bis nun die Sony-Heimumsetzung veröffentlicht wurde.

hangelt Ihr Euch an Wänden und Decken entlang. Mit Eurem Laserschwert bestraft Ihr die ersten Angreifer für ihr törichtes Vorgehen und trefft alsbald auf den ersten von zahllosen Zwischengegnern: Bildschirmfüllende Mech-Affen, Schlangen und Drachen schlagt Ihr nur mit Geschick und der richtigen Taktik. Timing ist bei den zahlreich vorhandenen Sprungeinlagen gefordert. Einmal müsst Ihr auf einer Windmühle von Ebene zu Ebene hüpfen, ein anderes Mal von Wand zu Wand, um krabbelnden Arbeitsrobotern auszuweichen. „Strider" spielt sich unkompliziert und halbwegs motivierend, gewinnt aber natürlich wegen der Jahrzehnt-alten Optik keinen Schönheitspreis. So haben nur Nostalgiker viel Spaß, alle anderen kämpfen nach ein, zwei Stunden mit heftigen Gähnattacken! Als Bonus gibt's übrigens eine Rumble-Unterstützung.

In „Strider 2" agiert Hiryu zwar immer noch als Sprite-Held, Umgebung und Zwischengegner wurden jedoch aus texturierten Polygonen gebastelt. Trotzdem unterscheidet sich der Spielablauf nur marginal vom gradlinigen 2D-Vorgänger. Selten erinnern Euch rotierende Gebäude an die Vorteile dreidimensionaler Darstellung, meist rennt und hüpft Ihr von West nach Ost und haut dem Feind eins über die Mütze. Mit dem neuen Doppelsprung erklimmt Ihr hohe Ebenen. Abwechslungsreiche Umgebungen führen Euch u.a. auf futuristische Häuserdächer und in eine mittelalterliche Burg. Die Zwischengegner sind bei „Strider 2" zwar spektakulärer in Szene gesetzt, taktisch aber deutlich anspruchsloser als beim Vorgänger: Dem Gehirn könnt Ihr hier eine Pause gönnen und stattdessen Euer Schwert ein Dutzend mal sprechen lassen. Der Spielablauf ist weniger frustreich, dafür seid Ihr auch viel schneller durch.

Mit „Strider Hiryu 1&2" liefert Capcom Spielefutter für 2D-Action und Retro-Fans, der Normalspieler kann der Doppel-CD deutlich weniger abgewinnen. Die Stärke liegt bei beiden Versionen im Arcade-typischen, unkomplizierten Spielablauf und der exakten Steuerung, optisch wirkt auch die Umsetzung des „Strider 2"-Automaten altbacken und unspektakulär. *ts*





Das elf Jahre alte "Strider" motiviert sich dank cleverer Zwischengegner sogar einen Tick mehr als die Umsetzung des Automaten-Nachfolgers von 1999

NHL 2K

Während hierzulande soeben „NBA 2K" erschienen ist, sind in den USA nach Basketball und American Football nun die Eishockey-Fans mit "NHL 2K" an der Reihe. Sämtliche Vereine der US-Profiliga NHL dürfen ran, auf Nationalmannschaften müsst Ihr allerdings verzichten. Dafür könnt Ihr als netten Gag bei Eurem Team nicht nur Heim- und Auswärtstrikots, sondern auch die Outfits früherer Spielzeiten bis zurück in die 60er-Jahre wählen.

Neben einem Freundschaftsspiel versucht Ihr Euch an einer kompletten Saison oder springt direkt in die Play-Offs im K.O.-System. Taktiker stellen die Reihen ihres Lieblingsvereins selbst auf, tauschen Spieler mit anderen Clubs oder basteln sich neue Wunsch-Kufencracks. Auf dem Eis schaltet Ihr jederzeit zwischen drei verschiedenen Spielweisen um und wechselt Teammitglieder aus – auf Wunsch übernimmt dies ein elektronischer Co-Trainer, oder Ihr schaltet die Ermüdung ganz ab.

Die Steuerung ist anfängerfreundlich und beschränkt sich auf die wichtigsten Grundlagen: Je ein Knopf für Passen, Schießen und kurzzeitige Turboschübe sind in der Offensive belegt, zusätzlich könnt Ihr auf Wunsch den Puck nach vorne wegdreschen. Die Abwehrarbeit ist ähnlich einfach gehalten. Begleitet wird das Geschehen von einem englischsprachigen Kommentatorenpaar, das zwar zeitlich meist auf der Höhe ist,

Wiederholung in Perfektion: Stufenlos und traumhaft flüssig bewundert Ihr Eure Tore.



Detailfreude im Spiel: Verkratztes Eis und Spiegelungen (oben) gefallen ebenso wie die eigenen Kamerawinkel bei Bullies (rechts).

aber schnell mit Wiederholungen ihrer Sprüche auffällt.
Grafisch brilliert „NHL 2K" mit bisher im Konsolenhockey nicht gesehener Detailtreue: Die Spieler hinterlassen Spuren im Eis (die allerdings nach einer Weile wieder verschwinden), bei abrupten Wendungen und Bremsern spritzt Schnee auf; selbst das Publikum ist ansehnlich animiert. Besonders eindrucksvoll sehen die fabelhaften Wiederholungen aus, hier erkennt Ihr sogar die unterschiedlichen Gesichter der Spieler. Im Match scrollt das Geschehen selbst bei allen Spielern im Bild meistens flüssig, nur gelegentlich erkennt Ihr einen kurzen Ruckler.
Was „NHL 2K" jedoch den Einzug in den Wertungsolymp verwehrt, ist die für Profis zu simpel gestrickte Steuerung. Besonders der Verzicht auf eigene Knöpfe für Schlenzer und Schlagschüsse fällt negativ auf. Auch das Verhalten Eurer Mitspieler ist nicht optimal, gerade im Stellungsspiel tauchen Defizite auf. Schade auch, dass bei den Optionen unnötig gespart wurde. Trainingsmodus und Penaltyschießen gehen Euch ebenso ab wie Saisonen mit weniger als 82 Spielen sowie eine Einstellung der Schiristrenge: Hier gilt 'Entweder ganz oder gar nicht'. Trotz dieser kleinen Macken sind Dreamcast-Kufencracks mit "NHL 2K" bestens bedient. *us*

Auch beim
beliebten Spieler-Basteln setzt sich das etwas merkwürdige Verständnis von Optionsvielfalt der Entwickler Blackbox fort: An den einzelnen Atrributen Eures Cracks dürft Ihr bis ins kleinste Detail herumschrauben;

An diesem Schrank kommt keiner vorbei: Der Hockey-Man!ac erreicht Basketballer-Ausmaße.

was aber das Aussehen angeht, sind enge Grenzen gesetzt. Rückennummer, Größe und Gewicht lassen sich noch verändern, aber nicht Kleinigkeiten wie das Gesicht: Schade, wo doch bei den vorgefertigten Spielern gerade das so gut gelungen ist.

Spiel 82%

SYSTEM: Dreamcast
HERSTELLER: Sega
D-RELEASE: Sommer

Grafisch tolles Eishockey mit guter Spielbarkeit, aber leichten Mängeln in Optionsumfang und etwas simpler Steuerung.



Dead or Alive 2




Vorsicht Stufe: In vielen Stages könnt Ihr Eure Gegner mit einer schnellen Schlagserie von der Plattform-Kante stoßen (links) oder durch unschuldige Kirchenfenster treten (rechts).

Endlich verlässt Tecmos Prügelspektakel "Dead or Alive 2" die Spielhallen: In einer originalgetreuen Umsetzung steigen die zwölf Arcade-gestählten Kämpfer in den Wohnzimmer-Ring. Fünf muskelbepackte Jungs und sieben wohlgeformte Mädels treten an, um sich gegenseitig die Knochen zu brechen. Mit von der Partie sind u.a. der hünenhafte Wrestler Bass sowie dessen Tochter Tina, das leicht geschürzte Ninja-Mädel Kasumi und Kung-Fu-Meister Gen.
Im Story-Mode gehen diese aus den unterschiedlichsten Gründen auf die Jagd nach dem bösen japanischen Dämon Tengu. Sieben Matches und einige Zwischensequenzen später stellt Ihr den langnasigen Bösewicht und genießt nach dem Sieg einen kurzen Abspann. Daneben könnt Ihr in diversen Standard-Modi wie Time-Attack oder Versus-Battle antreten. Wer sich nicht für einen Lieblingskämpfer entscheiden kann, der darf im Tag-Team-Modus mit einem Partner seiner Wahl um die Kämpfer-Krone streiten. Dabei seid Ihr zwar auf eine Arena beschränkt, dürft jedoch ständig zwischen den beiden Teamkollegen wechseln und zusammen vernichtende Specials austeilen. Ihr werft das Opfer in die Luft, während Euer Partner den Unglücklichen bei der Landung bereits mit einem Fußtritt erwartet. Aber auch allein seid Ihr Euren Feinden nicht hilflos ausgeliefert. Per Kick- bzw. Schlagtaste verpasst Ihr dem Gegner einen Satz heiße Ohren, mit der Wurftaste katapultiert Ihr ihn durch die Gegend. Besonders vielseitig ist der sogenannte 'Free'-Button: Mit diesem könnt Ihr blocken, zur Seite ausweichen oder die Kombinationen Eures Gegenspielers mit einer wuchtigen Konterattacke unterbrechen. Dabei nutzt Ihr ständig die räumlichen Gegebenheiten aus. Feinde werden per Schulterwurf gegen die Wand geklatscht oder mit einem mächtigen Sprungkick den nächsten Abgrund hinunter gestoßen. Im Gegensatz zu anderen Prügelspielen ist damit der Kampf jedoch nicht zu Ende. Stattdessen springt Ihr dem Flüchtling beherzt hinterher und landet einige Meter tiefer, um ihm den Rest zu geben.
Mit hervorragender Optik (samt sanft bebender Busen) sowie eingängiger Steuerung nimmt Euch "Dead or Alive 2" sofort gefangen. Trotz leichtem Einstieg bietet der Titel genügend spielerischen Tiefgang für den anspruchsvolleren Prügel-Spezialisten. Aus Timing- und Platzgründen fällt der Import-Test etwas kompakt aus, dafür folgt schon in der nächsten Ausgabe die ausführliche PAL-Analyse. *dm*



Wüsten-Wrestler Leon nimmt den bärenstarken Bass in einen stählernen Würgegriff



Doppelt quält besser: Im 'Tag-Modus' macht Ihr Eure Kontrahenten mit fiesen Double-Team-Moves fertig.



SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Äh, sind Sie nicht Pamela Anderson?"

Gentechnologie und plastische Chirurgie machen bald jeden Körper reproduzierbar. In wessen Haut würden die MAN!ACs gerne schlüpfen?



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



MARTIN SPIELT:
1. Ridge Racer 5 – PlayStation 2
2. Crazy Taxi – Dreamcast
3. Beatmania – PlayStation

...UND WÄRE: Homer Simpson, weil ich dann das Leben ohne Rücksicht auf Verluste genießen könnte.



OLLI S. SPIELT:
1. Sega GT – Dreamcast
2. Ridge Racer 5 – PlayStation 2
3. Donkey Kong – Game & Watch

...UND WÄRE: Jean-Luc Picard, weil ich schon immer mal Earl-Grey-Tee mit Councelor Troy trinken wollte.



THOMAS SPIELT:
1. Fear Effect – PlayStation
2. Drum Mania – PlayStation 2
3. DSF Fußball – Game Boy Color

...UND WÄRE: Helmut Kohl, weil ich dann mal schnell sechs Millionen von meinen Freunden geschenkt bekäme.



STEPHAN SPIELT:
1. Sega GT – Dreamcast
2. Syphon Filter 2 – PlayStation
3. Rayman – Game Boy Color

...UND WÄRE: Sean Connery, weil trotz grauer Haare und zerfurchtem Gesicht die Frauen auf mich stehen würden.



ULRICH SPIELT:
1. Ridge Racer 64 – Nintendo 64
2. Crazy Taxi – Dreamcast
3. Globox Disc – Dreamcast

...UND WÄRE: David Hasselhoff, weil ich auch gerne ein Auto hätte, das für mich denkt.



DAVID SPIELT:
1. Grandia – PlayStation
2. Seiken Densetsu 3 – Super Nintendo
3. Street Fighter EX 3 – PlayStation 2

...UND WÄRE: Christopher Lambert, weil ich dann als lausiger B-Film-Darsteller für Geld Leute verhauen kann.

XXL

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.






GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA“, „NHL“ & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

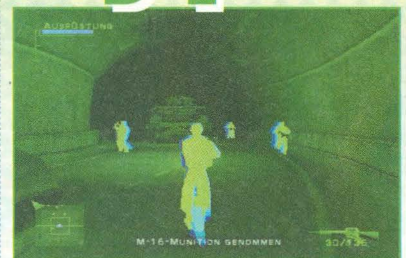
① Dolby-Surround-Akustik
② Mausunterstützung
③ 60-Hertz-Modus (nur Dreamcast)
④ Anzahl der CDs bzw. Umfang (128) des Moduls
⑤ Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
⑥ Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
⑦ RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
⑧ Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
⑨ Rumble-Unterstützung
⑩ Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
⑪ MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität



Syphon Filter 2

ENTWICKLER:
Eidetic, USA
(www.syphonfilter.com)

Das erste "Syphon Filter" kam in Deutschland fast unverändert auf den Markt, alleine die Blutfarbe wurde wie so oft in grün geändert. Offenbar reichte das für USK und BPjS aus, um den Titel trotz aller sonstigen Gewalttätigkeiten nicht zu indizieren und sogar mit einer kaum nachvollziehbaren Freigabe „ab 16" zu versehen. Auch beim zweiten Teil ist das Blut wieder grün und der Rest unverändert, allerdings dürfte diesmal angesichts des zusätzlichen 'Death Match' die Lage etwas anders aussehen.



Strom aus: Pech für alle, die nicht in der Dunkelheit kurzerhand ein Nachtsichtgerät überziehen können.



Der Agententhriller „Syphon Filter" der Sony-eigenen 989 Studios war letztes Jahr der große Überraschungserfolg in den USA: Ohne Vorschusslorbeeren im März veröffentlicht, blieb die spannende Agentenhatz über Monate in den Charts, um schließlich als meistverkaufer Playstation-Titel 1999 hervorzugehen. Angesichts dieses Erfolgs war es nur eine Frage der Zeit, bis der im Abspann bereits angedeutete Nachfolger offiziell bestätigt wurde.

Ein knappes Jahr später ist es nun soweit, „Syphon Filter 2" knüpft von der Handlung her unmittelbar am Ende des ersten Teils an: Kaum hat Gabe Logan in Kasachstan dem Terrortrupp rund um Erich Rhoemer den Garaus gemacht, bricht die nächste Krise aus. Nicht nur ein einzelner Direktor des allmächtigen Geheimdienstes 'Agency' steckte mit den Schurken unter einer Decke, vielmehr ist die gesamte Chef-Etage dem Allmachtsrausch verfallen. Kaum will Gabe zusammen mit seiner Partnerin Lian Xing den gefährlichen „Syphon Filter"-Virus zurück in die USA transportieren, wird der kasachische Stützpunkt von unbekannten Truppen überfallen. Zwar gelingt Gabe die Flucht, aber vor der Ankunft beschädigen Kampfjets seine Maschine. Mit einem Fallschirm landet er in den Bergen Colorados, doch die Gefahr ist nicht gebannt. Die Feinde sind ihm auf den Fersen, außerdem hat es Lian noch schlimmer erwischt: Gesundheitlich durch eine „Syphon Filter"-Infektion ohnehin schwer angeschlagen, wurde sie auf dem Flugplatz übermannt und soll nun als Versuchskaninchen zur Weiterentwicklung des Virus dienen...



Nicht weinen: Lian folgt auf den Straßen Moskaus ihren humanen Emotionen und setzt die Polizisten mit Tränengas nur vorübergehend außer Gefecht.

Veteranen finden sich auf Anhieb zurecht, denn der Spielablauf von „Spyhon Filter 2" wurden vom Vorgänger übernommen: Wie gehabt schleicht Ihr durch eine Echtzeit-3D-Grafik und betrachtet die Umgebung über die Schulter Eurer Hauptdarsteller.

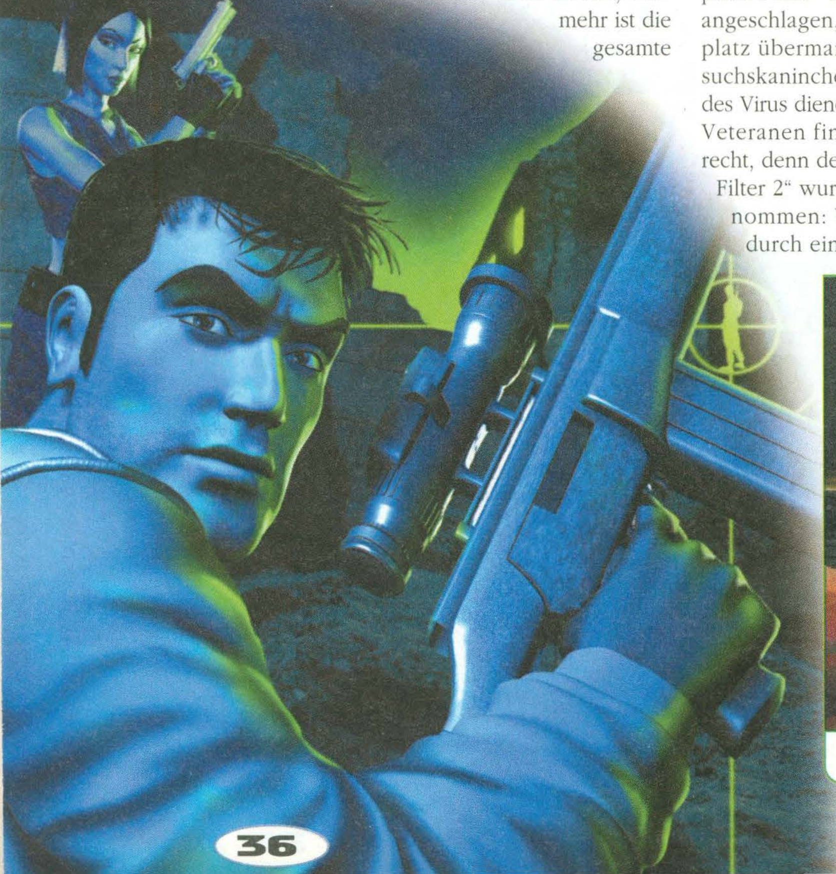
Im Laufe der 21 Levels inklusive dreier Kämpfe gegen Zwischen- und Endbosse führt Ihr nicht mehr nur Logan durch die Gefahr: Seine Partnerin Lian Xing greift diesmal aktiv ins Geschehen ein, die Rolle der Funk-Stimme übernimmt mit Teresa Lipan eine alte Kollegin der beiden. In Sachen Steuerung unterscheiden sich beide Charaktere nicht: Auch diesmal lauft Ihr wahlweise mit Steuerkreuz



Der Luftschacht ist Dein Freund: An brenzligen Stellen hilft oft nur noch die Flucht durch die Ventilation.

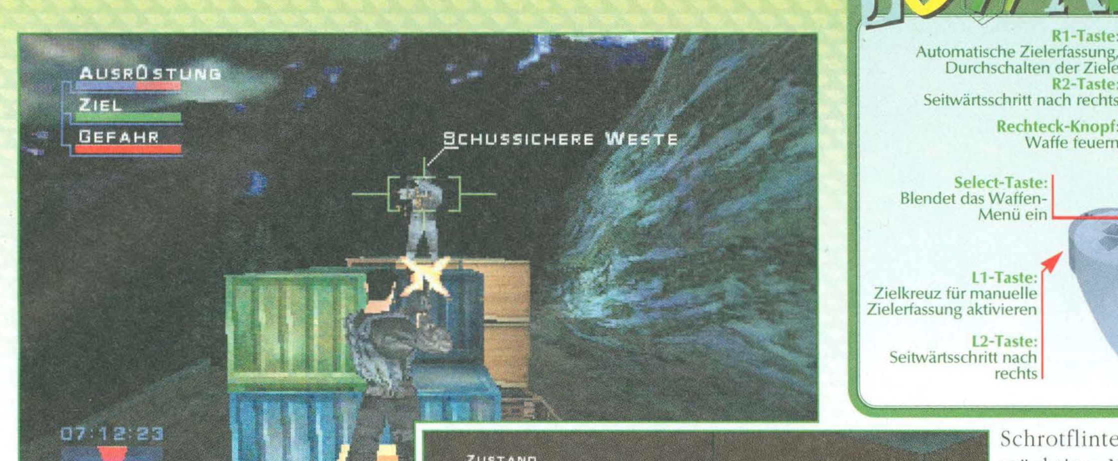


Burn, Baby, burn: Den mörderischen Flammenwerfer dürft Ihr allerdings nur an einer Stelle im Spiel einsetzen.



JOYPAD BELEGUNG

R1-Taste: Automatische Zielerfassung, Durchschalten der Ziele
R2-Taste: Seitwärtsschritt nach rechts
Rechteck-Knopf: Waffe feuern
Select-Taste: Blendet das Waffen-Menü ein
L1-Taste: Zielkreuz für manuelle Zielerfassung aktivieren
L2-Taste: Seitwärtsschritt nach rechts
Dreieck-Knopf: Klettern, Nachladen, Benutzen
Kreis-Knopf: Ausweichrolle
X-Knopf: Ducken, Schleichen
Rechter Stick: Genaues Zielen
Start-Taste: Blendet das Pause-Menü ein
Linker Stick: Steuerung
Steuerkreuz: Steuerung



Was Lara kann, kann Gabe schon lange: Bei der Hatz über den rollenden Zug steht Ihr unter starkem Zeitdruck.

Reagiert Ihr nicht sofort, wenn der ominöse 'Kopfschuss'-Schriftzug über Euch auftaucht, seid Ihr schneller tot, als Ihr denkt.

Unrühmliches Ende: Bei ihrer Flucht aus der Militärstation findet Lian auch den vom "Syphon Filter" dahingerafften Phagan.

oder Analog-Stick durch die Szenarien und aktiviert mit R1 die Zielerfassung. Befindet sich ein Gegner in Eurem Blickfeld, wird er markiert und Euer Held behält ihn solange im Visier, wie Ihr auf der Taste bleibt; ideal für hektische Momente, da Ihr Euch weiterhin bewegen könnt. Besser geeignet für Situationen, bei denen der erste Treffer sitzen muss, ist der manuelle Zielmodus mit L1: Hier schaltet Ihr in eine First-Person-Perspektive, in der Ihr extrem genau zielen, Euch aber mit einer Ausnahme nicht mehr bewegen könnt. Nur mit L2/R2 beugt Ihr Euch etwas seitlich, um z.B. an einer Deckung vorbei zu spitzeln. Eine Beherrschung dieser Technik ist bitter nötig, um erfolgreich zu überleben: Sind die Gegner zu Beginn noch relativ leicht zu erledigen, tragen sie später häufig Schutzwesten und sind nur noch durch einen 'Kopfschuss' zu erledigen. Fieserweise ist dieser nicht mehr nur Euch vorbehalten, besonderes clevere Feinde haben ihn zwischenzeitlich auch erlernt: Bevor Ihr Euch verseht, erscheint über Gabe oder Lian die berüchtigte Markierung, die symbolisert, dass Euch ein Kontrahent im Fadenkreuz hat. In so einem Moment hilft nur rasche Flucht hinter eine Deckung, denn nun reicht ein einziger Treffer, um Euch ins Jenseits zu schicken. Erfreulich ist dagegen, dass Eure Helden nun über Abgründe springen können; wenn sie eine Kante erreichen, hüpfen sie automatisch zur anderen Seite.

Um den gestiegenen Anforderungen gerecht zu werden, wurde Euer Arsenal auf über 20 Waffen aufgestockt: Alte Lieblinge wie die praktische M16, effektive Schrotflinten oder der mächtige M79-Granatwerfer sind natürlich wieder mit dabei, mehr zu den Neuzugängen findet Ihr im Kasten auf der nächsten Seite.

Die Geschichte schickt Euch auch diesmal rund um den Erdball; nach dem Start in den Bergen Colorados stattet Ihr u.a. dem Phagan-Museum aus dem ersten Teil in New York einen Besuch ab oder schlagt Euch durch eine russische Disco oder ein geheimes Frauengefängnis in Sibirien. Anfangs wechseln die Level zwischen Gabe und Lian, bevor sie sich später wieder gemeinsam in Gefahr begeben. Wie gehabt startet Ihr bei vielen Missionen mit einem klaren Ziel in die größer ausgefallenen Einsatzgebiete, zu dem sich im Laufe des Auftrags mehrere neue Missionen dazugesellen.

Die Aufgabenstellungen sind je nach Akteur und Situation unterschiedlich: Während Logan zu Beginn in „Die Hard"-Manier gegen eine kleine Armee antreten muss, steht für Lian als erstes die Flucht aus dem Labor auf dem Pro-

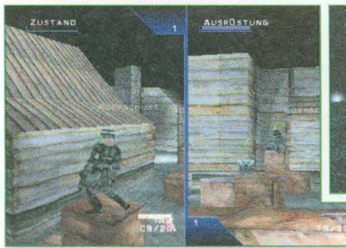
Satte zwei CDs

sind nötig, um Gabes zweites Abenteuer zu fassen: Das liegt hauptsächlich an den zahllosen FMV-Sequenzen, die die Story weiterführen. Fast eine Stunde verfolgt Ihr so die Rahmenhandlung. Während die deutsche Synchronisation halbwegs in Ordnung geht, scheiden sich am Design der Filmchen erneut die Geschmäcker: Die Charaktere unterscheiden sich nicht von ihren 'In Game'-Polygongestalten, sind also entsprechend eckig und im Gesicht sparsam animiert. Dem einen gefällt's, weil dadurch der Bruch beim Übergang zwischen Spiel und Film nicht so groß ist, andere können nichts damit anfangen.

GABE IST GENIAL: Selten hat mich ein Actionspiel in der letzten Zeit so gefesselt und begeistert wie „Syphon Filter 2". Zwar ist die Story nicht besonders aufregend und oft vorhersehbar, doch die Missionen überzeugen vorbehaltlos. Der stetige Wechsel zwischen ballerlastiger Hektik und vorsichtigem Schleichen ist diesmal noch besser umgesetzt als beim tollen Vorgänger, zumal neben der Abwechslung auch der Schwierigkeitsgrad stimmt. Einsteiger werden (auch wegen der feindlichen Kopfschüsse) zwar erst mal schlucken, doch die hohen Anforderungen sind mit etwas Übung immer schaffbar; zumal Frustmomente diesmal weitgehend ausbleiben – Spieler, die vor einem Jahr z.B. am Helikopter oder der Wissenschaftlerverfolgung verzweifelt sind, wissen das doppelt zu schätzen. Schade ist, dass „Syphon Filter 2" technisch nur minimal überarbeitet wurde und damit die gleichen Stärken und Schwächen aufweist wie der erste Teil: Feine Texturen und Lichteffekte gefallen, während die etwas trägen Drehungen gewöhnungsbedürftig sind, bis Ihr die Steuerung verinnerlicht habt. Ein Extralob geht zudem an den 'Death Match'-Modus, der überraschend spaßig ist und auch optisch überzeugt.



Ulrich Steppberger






Killer-Duell: Im Splitscreen bekriegt Ihr Euch u.a. in Parkhäusern, Heckenlabyrinthen und Lagerhallen.



Ein Rudel Agency-Schergen will die Bergung wichtiger Beweise aus dem Wrack verhindern



Technischer Fortschritt: Das Scharfschützengewehr bekam eine neue und verbesserte Zoom-Funktion verpasst.

Nebel in Moskau: Lians Jagd nach einem Kontaktmann wird hier empfindlich gestört.

An Gags

haben die Entwickler von Eidetic auch diesmal gedacht. Gelegentlich findet Ihr in den Levels Gegenstände, die mit der Handlung nichts zu tun haben. Wer sich wundert, wieso Gabe trotzdem Dinge wie ein Männermagazin oder schmutzige Wäsche aufsammelt, merkt dies beim Zweispieler-Duell: Zu Beginn sind dort die meisten Charaktere und Arenen nicht zugänglich, erst


Die Filme hinter den Fragezeichen müsst Ihr Euch erst im schweren Modus erspielen

durch solche Funde schaltet Ihr sie frei. Habt Ihr das Spiel zudem erfolgreich beendet, dürft Ihr alle Filmsequenzen anschauen: Das Auswählmenü führt Euch dabei in das Freiheitsdenkmal, das beim ersten Teil Schauplatz des Duells mit Girdaux war. Auch der taucht erneut beim bizarrsten und wohl makabersten Gag von „Syphon Filter 2“ auf: Wenn Ihr durch die Räume der Agency hastet, landet Ihr u.a. in einer Leichenhalle, in der die verkohlten Überreste eines Menschen aufbewahrt sind. Kommt Ihr diesem nahe, wird prompt die Identifizierung eingeblendet...

gramm. Nur mit einem Patientenkittel bekleidet, liegt hier das oberste Gebot bei der Nicht-Entdeckung, bis Ihr Eure Ausrüstung aufgetrieben habt. Auch spätere Missionen verlangen flexibles Vorgehen von Euch: Gabe muss auf einem fahrenden Zug nicht nur gegen Sölder kämpfen, sondern auch aufpassen, dass er nicht runterfällt. Im Gefängnis steht Lian unter Zeitdruck, darf aber trotzdem nicht durch hektische Bewegungen auffallen, da sonst der Alarm ausgelöst wird. Die alte Faustregel "Wenn es sich bewegt, erschieße es", gilt nur noch bedingt: Da Ihr vom Gesetz fälschlich als Terroristen eingestuft seid, greifen Euch auch Polizisten und Soldaten an – diese dürft Ihr nicht töten, sondern müsst sie schonender außer Gefecht setzen. Besonders anspruchsvoll sind die Abschnitte, in denen Ihr gegen Eure Kontrahenten nicht viel ausrichten könnt: Wenn ein Spezialtrupp in Vollkörperpanzerung die Ausgänge verstellt, bleibt Euch oft nur die Flucht durch die Ventilationsschächte. Bis zum abschließenden Endkampf ist es ein weiter Weg, an dessen Ende eine besondere Herausforderung steht: Wie besiegt man einen Feind, dessen Panzerung mit Euren Waffen undurchdringbar ist...

Um durch den gestiegenen Schwierigkeitsgrad „Syphon Filter“-Neulinge nicht unnötig zu frustrieren, dürft Ihr nun bei jedem Checkpoint speichern. Auch für Mehrspieler-Freude ist reichlich gesorgt: Beim brandneuen 'Death Match'-Modus tretet Ihr im vertikalen Splitscreen gegeneinander an und dürft wie im regulären Spiel als einer von 28 Charakteren mit den verfügbaren Waffen auf die Jagd nach Kopfschüssen gehen. Besonders attraktiv wird dieser Modus durch die 20 eigens dafür entwickelten Arenen, die reichlich Gelegenheiten für Shoot-Outs und Hinterhalte bieten. Veteranen freuen sich außerdem darüber, dass sie so z.B. im Heckenlabyrinth oder dem kasachischen Lager aus dem ersten Teil antreten dürfen. Zu jedem Ort gibt es außerdem vorher eine Kurzbeschreibung, die etwas mehr über die Hintergründe der „Syphon Filter“-Story und -Akteure verrät. *us*

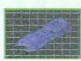


Metal Gear Logan: Bei einer Stipvisite im alten Phagan-Museum wirft sich Gabe zur Tarnung in ein schickes Ninja-Outfit.

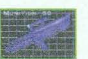
Waffenwahl

Neu im Arsenal von Gabe und Lian sind u.a. das folgende halbe Dutzend Waffen:

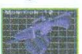

MESSER: Unscheinbar, aber gemein. Kommt Ihr mit der Klinge nahe genug an einen Feind heran, genügt ein Schlitz, um ihn zu eliminieren.


HAND-TASER: Das neue und harmlosere Modell. Ideal für friedliche Zwecke, denn die Stromschocks führen hier nur zu Bewusstlosigkeit.


ARMBRUST: Wo der Taser nicht mehr hinkommt, nehmt Ihr diese lautlose Waffe. Seid aber vorsichtig damit, denn ein Kopfschuss führt zum Tod.


H11: Durch die immens hohe Feuerrate für den Einsatz im Getümmel ideal, zur Benutzung für Scharfschützen allerdings nicht handlich genug.


TRÄNENGASWERFER: Wenig subtil, aber effektiv. Damit räumt Ihr bei vernünftigem Zielen mehrere Gegner zugleich aus dem Weg, ohne sie gleich umzubringen.


UAS-12: Eine mächtige Schrotflinte mit Gasantrieb. Ihr findet sie im Spiel nur einmal, dort ist Ihr Einsatz aber auch die einzige Alternative....

ACTION NONSTOP: Bereits von der ersten Minute an hat mich "Syphon Filter 2" vor den Bildschirm gefesselt. Wie schon im Original vergeht keine Sekunde, in der Eure grauen Zellen nicht auf Hochtouren arbeiten und Ihr fieberhaft damit beschäftigt seid, an den nächsten Gegnern vorbeizukommen. Dabei steht nicht nur sinnloses Ballern im Vordergrund, stattdessen ist taktisch kluges Vorgehen angesagt. Wechselnde Aufgabenstellungen, große Waffenvielfalt und der spitzenmässige 'Death Match'-Modus tun ihr übriges, um Euch für lange Zeit zu begeistern. Dass sich an der bereits sehr guten Technik des ersten Teils nichts geändert hat, fällt "Syphon Filter"-Fans kaum negativ auf. Stattdessen freut Ihr Euch über die zusätzlichen Filmsequenzen sowie zahlreiche Insidergags und Seitenhiebe auf den ersten Teil.

David Mohr

HERSTELLER	989 Studios/Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	64%
Spielspaß	85%



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



Technisch kaum verbessert, aber mehr Spannung und ein starker Zweispieler-Modus: Eine Agentenfortsetzung höchster Güte.







Während Lian den GI nicht töten darf (links), kennen Gabe und Teresa bei Agency-Agenten keine Gnade (oben).

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant, eine Fortsetzung dürfte allerdings wahrscheinlich sein. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 9/99 mit 83% Spielspaß getestet..

ENTWICKLER:
TAITO, JAPAN
(WWW.TAITO.CO.JP)

Psychic Force 2



Mit schmerzhaften Energiestrahlen schleudert Ihr Eure Gegner gegen die Wände der würfelförmigen Kampfarena



Ziemlich abgehoben, die psionisch begabten "Psychic Force 2"-Recken. Anders als die durchschnittlichen Prügel-Protagonisten stehen die 'Psychiccer' nicht mit beiden Beinen auf der Erde, sondern fliegen durch eine würfelförmige Arena. Insgesamt zehn Charaktere bekämpfen sich freischwebend mit zwei verschiedenen Standardschlägen sowie zahlreichen psionischen Spezialattacken. Beim Einsatz überirdischer Fähigkeiten solltet Ihr jedoch immer Eure Energiereserven im Auge behalten. Feuerbälle und Energieblitze kosten Kraft, die Ihr zeitraubend wieder auffüllen müsst. Um feindlichen Geschossen auszuweichen, könnt Ihr per Knopfdruck durch die Arena sprinten, hakenschlagend auf Ausweichkurs gehen oder einen Schutzschild aufbauen. Auskunft über den Zustand Eures Kämpfers gibt ein Balken am Bildrand: Werdet Ihr getroffen und verliert an körperlicher Gesundheit, so bietet der Energiebalken Platz für die knapp bemessene Psycho-Power.

Neben diversen Standard-Spielmodi wie Survival-, Group- oder Versus-Battle ist vor allem der 'Enhance'-Mode interessant. Hier bekommt Ihr für Kämpfe Erfahrungspunkte gutgeschrieben, mit denen Ihr die Fähigkeiten Eures Charakters verbessert. *dm*

PSIONISCHE BRUCHLANDUNG: ***Von Clipping-Fehlern gebeutelte Charaktere prügeln sich vor grob verpixelten Kulissen, simple Button-Bash-Taktik bringt Euch ohne Schwierigkeiten zum Erfolg – "Psychic Force 2" wirkt im Vergleich zur aktuellen Konkurrenz sowohl optisch als auch spielerisch hoffnungslos veraltet. Schade eigentlich, denn das Potenzial wäre da: Schicke Anime-Filmchen in Vor- und Abspann, ein Story-Modus mit eigener Geschichte für jeden Charakter sowie der rollenspielähnliche 'Enhance'-Mode haben ihren Reiz. Trotzdem bleibt "Psychic Force 2" dank der miserablen Technik nur ein Produkt für ausgehungerte Japan-Jünger und Fans wirrer Prügel-Exoten; allen anderen sei von dem unausgegorenen Psycho-Prügler abgeraten.***



David Mohr

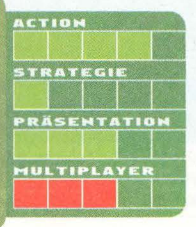


HERSTELLER: *JVC*
SYSTEM: *Playstation*
ZIRKA-PREIS: *100 Mark*
GRAFIK: 53% SOUND: 65%

Spielspaß **54%**

Unkonventionelles Prügelspiel mit miserabler Optik und planlosem Spielverlauf – dafür mit viel Anime-Flair.





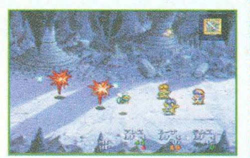
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der erste Teil wurde in MAN!AC 7/97 mit 52% Spielspaß bewertet.

Grandia

ENTWICKLER:
GAME ARTS, JAPAN
(WWW.UBISOFT.DE)

Die japanische *Software-Schmiede Game Arts machte sich in Rollenspielkreisen vor allem mit der hervorragenden "Lunar"-Serie für Segas Mega-CD einen Namen. Der erste Teil erschien als Sammleredition in den USA für die Playstation.*



Action-Fans dagegen kennen Game Arts noch von den Mech-Schlachten "Gun Griffon 1&2" für Segas Saturn.

Orientierungslosen Helden weist der Kompass stets den richtigen Weg



Gadwins Drachenschlag gehört zu den effektivsten Specials des Spiels – nach einer schmerzhaften Lektion darf auch Hauptcharakter Justin darauf zurückgreifen.

Deutsche Fantasy-Freaks haben zur Zeit allen Grund zum Jubeln. Fast monatlich findet ein neues Spitzen-Rollenspiel den langen Weg vom japanischen ins deutsche Wohnzimmer. Mit "Grandia" beschert uns Ubi Soft nun die Playstation-Umsetzung eines zwei Jahre alten Saturn-Klassikers.

In der Rolle von Justin, der mit jugendlichem Charme und rotem Wuschelkopf die typischen Attribute des jugendlichen Helden besitzt, macht Ihr auf der Suche nach Abenteuern Eure Heimatstadt unsicher. Zusammen mit der kleinen Sue durchstöbert Ihr eine Ausgrabungsstätte der Armee. Die Truppen des hartgesottenen Generals Baal suchen hier nach Informationen über die versunkene Angelou-Zivilisation.

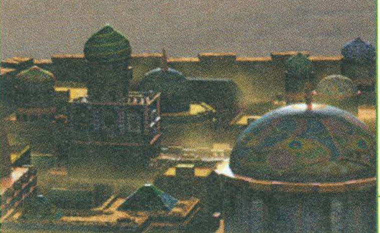
Mit Hilfe eines Geistersteins, den Justin von seinem Vater geerbt hat, öffnet Ihr den Zugang ins Innere der Ruine und trefft dort auf die geheimnisvolle Liete. Diese informiert Euch über die untergegangene Kultur und trägt Euch auf, im Osten nach dem sagenumwobenen Alent zu suchen. Voller Tatendrang verlasst Ihr das Heiligtum, werdet dabei jedoch vom Sohn des Generals erwischt. Fortan kommen Euch dessen Elite-Einheiten immer wieder in die Quere.

Auf Eurer Reise nach Alent überquert Ihr den Ozean, durchstöbert alte Ruinen und trefft auf Weggefährten wie die hübsche Abenteurerin Feena, den grimmigen Schwertkämpfer Gadwin oder den Waldbewohner Rapp. Um zu Eurem Ziel zu gelangen klettert Ihr über eine Mauer, die das Ende der Welt markiert und schlagt Euch durch diverse Dschungel. Vorbei an feuerspeienden Vulkanen und menschenfressenden Nixen kommt Ihr Eurem Ziel immer näher.

Eure Charaktere durchwandern die dreidimensionalen Polygon-Hintergründe als flache Sprites, zahlreiche Objekte lassen sich umstoßen oder anrempeln. Mit den seitlichen Tastern bewegt Ihr die Kamera, an besonderen Stellen dürft Ihr auch in die Vogelperspektive wechseln, um einen besseren Überblick zu bekommen. In den verwinkelten Dungeons orientiert Ihr Euch an einem Kompass in der Bildecke, der immer in Richtung des aktuellen Ziels zeigt. Auf dem Weg dorthin müsst Ihr diverse Schalterrätsel bewältigen und natürlich eine Fülle an Gegnern besiegen. Diese streifen offen durch die Gegend, Ihr könnt herrannahende Feinde also rechtzeitig erkennen. Wer hier jedoch fei-



Gleich zu Beginn Eures Abenteuers trefft Ihr die mysteriöse Liete, die Euch in die Geheimnisse der verschollenen Angelou-Zivilisation einweiht.







Die umfangreiche Fantasy-Geschichte wird durch zahlreiche Zwischenfilmchen in einem interessanten Stilmix vorangetrieben: Neben vielen Sequenzen in Spielgrafik verwöhnt Euch "Grandia" mit FMV-Einspielungen in einer Mischung aus Rendergrafik und Anime-Zeichnungen.



Die detailreichen Hintergründe laden zu ausschweifenden Erkundungstouren ein. Ihr dürft zahlreiche Objekte wie Lampen, Waffenständer oder Tonkrüge umtreten bzw. zerdeppern.



In der Falle: Gegen die Panzer der drei ebenso hübschen wie hinterhältigen Leutnants habt Ihr keine Chance.

ge den Rückzug antritt, erlebt schnell eine unangenehme Überraschung: Erwischt Euch die finstere Brut nämlich von hinten, so hat diese auch den ersten Schlag. Um Euch nun dieser garstigen Monster zu erwehren, greift Ihr auf eine stattliche Zahl von Angriffsmöglichkeiten zurück. Jeder Charakter bedient sich im Kampf mehrerer Waffen wie Schwert, Streitkolben oder mächtiger Zweihandaxt. Je nach Erfahrung mit dem entsprechenden Waffentyp lernt Ihr neue Spezialangriffe. Mit der Magie verhält es sich ähnlich: Die vier Elemente Feuer, Erde, Luft und Wasser lassen sich durch Kombination zu machtvollen Zaubersprüchen verbinden. Einziger Haken: Um Zugriff auf ein Element zu bekommen, muss der Charakter eines der seltenen 'Mana-Eier' eintauschen. Diese begehrten Gegenstände finden sich meist nur in den entlegensten Verließ-Winkeln.

Die Kämpfe selbst laufen in Echtzeit ab, nur zur Befehlseingabe wird das Geschehen eingefroren. Die Handlungsreihenfolge der Kontrahenten könnt Ihr an einem Balken am unteren Bildrand ablesen. Nach kritischen Treffern werden die Leidtragenden auf diesem Balken zurückgestuft und können erst später handeln. Wer dies geschickt nutzt und die entsprechenden Attacken gezielt einsetzt, lässt seinen Gegnern keine Zeit zum Angriff. Faule Spieler können ihre



Übersichtlich: Auf dem Statusbalken am unteren Bildrand könnt Ihr sehen, wann Eure Charaktere zum Zug kommen.

Helden auch voll automatisiert ins Gefecht schicken: Dabei wählt Ihr zwischen verschiedenen Kampftaktiken und lehnt Euch entspannt zurück, während sich Eure Schützlinge durch endlose Gegnerhorden hacken.

Für musikalische Abwechslung ist dank der Mischung aus Orchester-Arrangements und rockigen Gitarrenklängen gesorgt, bei wichtigen Dialogen und Zwischensequenzen lauscht Ihr englischer Sprachausgabe. Auch Zaubersprüche und siegreiche Gefechte werden stilecht kommentiert, Texte und Menüpunkte sind jedoch übersetzt. *dm*

Augen auf: *Um immer Eure Spezialmanöver zu überblicken, solltet Ihr des öfteren einen Blick in das Status- bzw. Technik-Menü werfen. Hier könnt Ihr genau erkennen, welche Waffen und Zaubersprüche Ihr als nächstes verwenden müsst. Nur wer sich fleißig im*



Im Technik-Menü überprüft Ihr den aktuellen Stand Eurer Fähigkeiten

Umgang mit sämtlichen Vernichtungswerkzeugen und Magieeinrichtungen befasst, erhält Zugriff auf die mächtigsten Spezialattacken.



Kneipp-Kur: Das Riesengürteltier wird erstmal schockgefrostet und danach per Feuerball aufgetaut.



Oh là là: Zahlreiche witzige Einfälle sorgen für Abwechslung vom tumben Abenteurer-Alltag.

GRANDIOS: Die japanischen Programmierer aus dem Hause Game Arts überzeugen Import-Fans seit langem durch liebevolle Rollenspiel-Kost im Anime-Stil. Kulleräugige Charaktere bestehen epische Abenteuer, verlieben sich in bester Seifenoper-Manier und retten auf heroische Weise die Welt. Mit viel Witz und Liebe zum Detail erobert auch "Grandia" sofort Euer Herz. Endlich mal ein Rollenspiel, das sich selbst nicht zu ernst nimmt und einen nicht mit verwickelter, schwermütiger Handlung quält. Zwar ist "Grandia" technisch nicht mehr ganz auf der Höhe, verpixelte Optik und lange Ladezeiten lassen sich aber dank des beeindruckenden Soundtracks verschmerzen. Sowohl die Menüführung als auch das Kampfsystem sind einfach gehalten, bieten aber trotzdem genügend Tiefgang und erleichtern Euch durch sinnvolle Features wie das Auto-Battle-System das Leben. Leider wird die hervorragende Qualität des Titels durch die schlampige PAL-Anpassung getrübt: Gigantische Balken beengen Euer Sichtfeld, auch die Übersetzung wirkt an manchen Stellen ziemlich holprig. Dass auf eine deutsche Synchronisation verzichtet wurde, stört zwar etwas, erscheint im nachhinein jedoch eher positiv.



David Mohr



Spielspaß 86%

HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 75%
SOUND: 85%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Klassisches Rollenspiel-Meisterwerk mit japanischem Anime-Charme und genialer Musik. Erste Wahl für jeden Rollenspiel-Fan.







AB 12



ANDERE VERSIONEN

Die US-Version wurde in MAN!AC 1/2000 mit 87% Spielspaß bewertet, eine Fortsetzung für den Dreamcast ist in Arbeit.

Medievil 2

ENTWICKLER:
SONY, ENGLAND
(WWW.MEDIEVIL2.COM)



Jetzt wird's brenzlig: Ein Alien-Krake hat sich auf Dans Körper festgesaugt. Den widerlichen Gesellen werdet Ihr nur durch wildes Buttongehämmere los.



Zirkus skurril: Statt grauhäutigen Rüsselträgern stapft ein mechanischer Elefant durch die Manege und feuert nebenbei mit bunten Leuchtkugeln.

***Geheimniskrämerei** bei Sony Europe: Das letzte Playstation-Projekt der Engländer wird ein futuristischer 3D-Shooter mit coolem Sniper-Mode sein. Mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben.*

Wir schreiben das Jahr 1886: Seit Daniel Fortesques glorreicher Schlacht gegen seinen Erzfeind Zarok sind bereits fünf Jahrhunderte ins Land gegangen: Die Menschen haben die Dampfmaschine erfunden, Kerzen sind dank Glühbirnen passé und Sir Dan schlummert friedlich mit seinem Schwert in der Ehrenecke des Londoner Museums. Doch leider kennen die Mächte des Bösen keine Verschnaufpause. Lord Palethorne entfesselt mit einem unheilvollen Vers aus Zaroks Zauberbuch die todbringenden Kräfte der Finsternis: Tote erheben sich aus ihren Gräbern, harmlose Pflanzen verwandeln sich in blutgierige Monster und friedfertige Bürger werden zu bestialischen Killern. Das schreit nach einem wahren Helden – und so erhebt sich Sir Daniel Fortesque ein zweites Mal aus seinem Sarg, um die teuflischen Mächte in die Schranken zu weisen und den Frieden in London wiederherzustellen.

um und dann geh' rüber ins Museum. Da geht was vor sich.

An einigen Stellen erwartet Euch ein junggebliebener Geist, der mit Tipps und schlauen Sprüchen weiterhilft.

Das 3D-Abenteuer startet nahe Sir Dans letzter Ruhestätte im Museum. Ähnlich dem ersten Teil dienen die Anfangsräume zum Kennenlernen der Steuerung: Wahlweise analog oder digital dirigiert Ihr den unterkieferlosen Ritter durch die Ausstellungshallen, springt auf Knopfdruck über Abgründe und benutzt bzw. wechselt Waffe sowie Schild. Letzteres ging bei "Medievil" relativ umständlich und langsam über ein Menü von statten. Im Nachfolger dürft Ihr dagegen zwei Mordinstrumente bestimmen, die Euer Held via Shortcut (Quadrat- & L1-Taste) im Nu austauscht. Darüber hinaus könnt Ihr die Kamera um Dan kreisen lassen oder die Umgebung aus der Ego-Perspektive unter die Lupe nehmen.

Bei Euren ersten Gehversuchen trefft Ihr alsbald auf Palethornes untote Handlanger: Drei stöhnende Zombies bewachen einen Museumsschlüssel, der den weiteren Weg öffnet. Was tun? Ihr zückt das Schwert und zerlegt mit kräftigen Hieben die fauligen Kumpane in ihre Einzelteile. Während

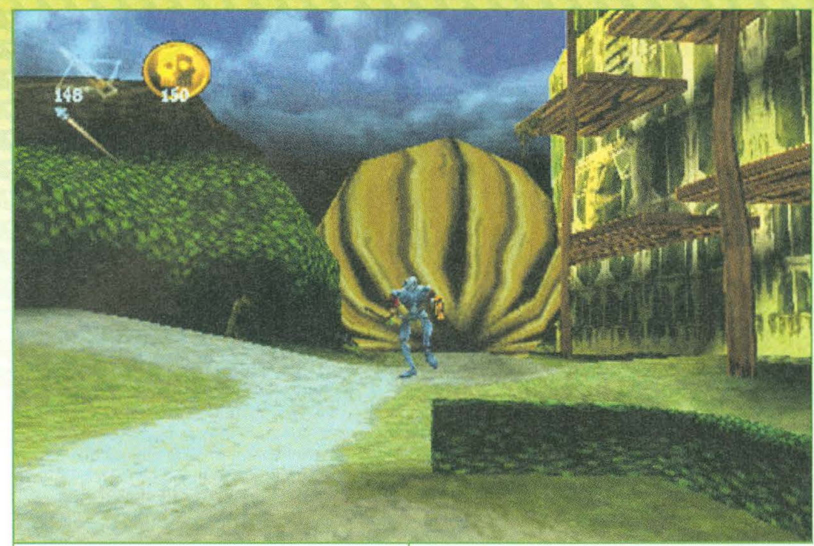


BEINHART WIE SIR DANS KNOCHEN! "Medievil 2" bringt selbst Action-Profis an den Rande des Joypad-Bruchs: Die Feinde des knöchernen Ritters sind von Beginn an äußerst zäh und fügen Euch bei Kontakt kräftigen Schaden zu. Dazu kommen spärlich eingestreute Ladepunkte und teils unglückliche Kameraperspektiven – Abstürze samt Lebensverlust sind vorprogrammiert. Ansonsten gibt's an dem 3D-Abenteuer nicht viel auszusetzen: Die stimmungsvolle Optik bleibt selbst bei sechs Gegnern gleichzeitig angenehm flüssig, der klassisch angehauchte Soundtrack ist hervorragend komponiert und die FMVs gehören zur Elite auf der Playstation. Auch die interessanten Rätsel, die Ihr als Kopf/Körper-Duo lösen müsst, und die abwechslungsreichen Level motivieren zu immer neuen Ausflügen ins gruselige London - trotz frustiger Momente.

Oliver Schultes



Während Sir Dans Kopf im Adlerhorst schmort (oben), vergnügt sich sein Körper beim Zombieschlachten (links).



Sir Dan auf der Flucht: Gegen die riesigen Kürbisse habt Ihr keine Chance. Da hilft nur Beine in die Hand nehmen und laufen!



Für einen gefüllten Seelenkelch (links) erhaltet Ihr im Labor des Professors eine schnuckelige neue Waffe (oben).



Was Lara kann, kann Sir Dan schon lange: Stellt Euch vor die Kisten und schiebt sie mit gedrücktem Aktionsknopf umher.

ähnlich wie in Tim Burtons Gruselmärchen "Sleepy Hollow" die Köpfe und Körperteile fliegen, füllt sich der Kelch der Seelen stetig mit den unsterblichen Überresten der Höllenkreaturen. Ist das Gefäß vollständig gefüllt, materialisiert der Kelch und Ihr dürft das goldene Item einsammeln. Beendet Ihr danach einen Level, erwartet Euch in Professor Kifts Labor eine Belohnung in Form einer neuen Waffe (u.a. magischer Spazierstock, Gattling-Gun oder Armbrust). Von hier aus erreicht Ihr auch die nächsten Abschnitte: Insgesamt 17 riesige, viktorianische Schauplätze müsst Ihr meistern, bis Ihr Lord Palethorne zum Endkampf gegenübersteht. Doch Sir Dan ist für diese Aufgabe gut gerüstet und glänzt mit einigen neuen Moves. So kann der knöcherne Ritter jetzt an Rankgerüsten oder Leitern rauf und runter klettern, einen kurzen Super-Sprint aufs Parkett legen und sogar seinen Kopf vom Rumpf trennen. Das letztgenannte Feature gewinnt im Verlauf des Spiels immer mehr an Bedeutung: Während Ihr zu Beginn nur simple Schlüssel/Schloss-Rätsel löst, erwarten Euch später kniffligere Aufgaben, die Ihr nur im Zusammenspiel zwischen Schädel und Körper knacken könnt. Ein Beispiel: Sir Dan steht vor einer verschlossenen Tür und es gibt anscheinend keine Möglichkeit, sie zu öffnen. Doch dann erspäht Ihr in der Burgmauer eine kleine Schießscharte, durch die gerade Dans Kopf passt. Via Joypadkommando trennt Ihr den Schädel ab und steckt ihn auf eine herumlaufende Hand. Als 'Danhand' krabbelt Ihr schließlich durch die Lücke und öffnet von innen die Tür. Voilà!

Da Dan zwar schon tot, aber nicht unsterblich ist, verliert Ihr bei Feindkontakt Lebensenergie. Für Auffrischung sorgen Elixiere und grün wabernde Ladestationen. Erledigt Ihr einen Zwischengegner, gibt's als Trophäe eine Lebensflasche, die Euren Energievorrat erhöht. Neben der Änderung des Spielablaufs in Richtung Action-Adventure, feilten die Entwickler vor allem an der Technik von "Medievil 2": Die einzelnen Level sind dank dem 'Section Loading'-Verfahren mehr als doppelt so groß wie beim Vorgänger – trotz erhöhter Detailfülle, verbesserter Echtzeit-Beleuchtung und deutlich mehr Animationsphasen der Charaktere. Der stimmungsvolle Soundtrack greift Themen von "Medievil" auf und mischt sie mit klassischer Musik des 19. Jahrhunderts.

Die feine Rumble-Unterstützung lässt Euch nicht nur feindliche Treffer, sondern auch jeden Schritt des Knochen-Ritters spüren. *os*

Bei der Produktion

der exzellenten (und kostspieligen) "Medievil 2"-FMVs arbeiteten die Bereiche Design & Mapping sowie Art Production & FMV eng zusammen, um ein 'Missgeschick' wie beim Vorgänger zu verhindern. Beim ersten Teil wurden die Filmsequenzen unabhängig vom Rest des Spiels erarbeitet – mit der Folge, dass zum Ende der Produktionsphase einige Szenen wieder herausgenommen werden mussten, da sie vom Konzept her nicht mehr zum Endprodukt passten. Ein ganz schöner Geld- und Zeitverlust für Sony Europe...

Praktisch: Die Fackel erhellt nicht nur die nähere Umgebung, sie ist darüber hinaus eine wirksame Waffe gegen Eure Feinde.



Auf dem Rummelplatz warten ein lustiges Schweineschießen (oben), diverse Kletterpartien und gewagte Trampolinsprünge (rechts).



Knackiges Grusel-Abenteuer im 'Tim Burton'-Stil: Zerstückelt Zombies, meistert happige Sprungpassagen und löst intelligente Rätsel.







IT'S A MANIAC

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant. Der Vorgänger "Medievil" wurde in MAN!AC 11/98 mit 83% Spielspaß getestet.

Pokémon Stadium

ENTWICKLER:
CREATURES/GAME FREAK, JAPAN
(WWW.POKEMON.DE)





Da sieht Pikachu alt aus: Das Pflanzen-Monster Myrapla deckt den gelben Liebling aller Pokémon-Trainer mit einem energiezehrenden Blättersturm ein.



Owei, owei: In 3D und Farbe sehen die Hosentaschenmonster um einiges bizarrer aus als auf dem Game Boy.



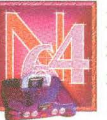
Psychoterror: Das Psi-begabte Pokémon Abra nutzt Geisteskräfte, um den Gegner zu verletzen.

Pokémon und kein Ende:

Nintendos Rechnung ist auch in Deutschland aufgegangen. Die kleinen Monster haben wie schon in Japan und USA die Softwarecharts gestürmt (in drei Monaten wurden knapp eine Million Module verkauft) und dem Game Boy zu einem mächtigen Schub verholfen. Die nächste Welle ist abzusehen: Im April startet der Pokémon-Film in den deutschen Kinos, zeitgleich kommt das hier getestete "Pokémon Stadium" in die Läden. Im Laufe des Jahres sollen zudem die gelbe Pikachu-Edition und "Pokémon Pinball" für Game Boy Color erscheinen. Unverständlich dagegen, dass Nintendo die skurrile Fotosafari "Pokémon Snap" nicht nach Deurtschland bringen wird.



Leerer Film: "Pokémon Snap" wird in Deutschland nicht erscheinen.



Nachschub für alle Pokémaniacs: Die 150 Pixelmonster, die sich seit Herbst 1999 auf deutschen Schulhöfen wie die Kaninchen vermehren, weiten ihr Biotop auf das N64 aus. Doch wie der Name "Pokémon Stadium" bereits andeutet, handelt es sich nicht um eine 64-Bit-Variante des simplen Game-Boy-Rollenspiels. Allein die rundenbasierten Kämpfe – das Herzstück des Ur-"Pokémon" – dürfen jetzt auf dem Bildschirm ausgefochten werden.

Zwei Möglichkeiten habt Ihr, einen Kader für Euren Einmarsch in die Arena aufzustellen. Entweder Ihr leiht Euch sechs Kämpfer aus dem lückenlosen N64-Bestiarium oder Ihr bringt Eure eigenen Jagderfolge von der roten bzw. blauen Handheld-Version ins Spiel. Dazu verbindet Ihr das Game-Boy-Modul via beiliegendem Transfer Pak mit dem Controller. Hübscher Zusatznutzen: Neben dem Auslesen Eures Spielstandes dürft Ihr mit dieser Peripherie auch Euer "Pokémon"-Modul auf dem Fernseher spielen.

Zu vier Hauptwettbewerben tretet Ihr mit Eurem monströsen halben Dutzend an. Je nach gewähltem Cup unterscheiden sich die Erfahrungsstufen der eingesetzten Streiter und die acht nacheinander zu bezwingenden KI-Trainer. Die Kämpfe allerdings laufen bei allen Wettbewerben nach dem selben Schema ab: Vor jeder Partie steckt Ihr drei Eurer sechs Monster in Pokébälle, im Stadion selbst stehen sich immer nur zwei Pokémon gegenüber. Zeitgleich mit dem Gegner bestimmt Ihr, welche von vier möglichen Aktionen (die offensiv wie defensiv sein können) Ihr jeweils ausführt. Das Monster mit der höheren Initiative beginnt den Schlagabtausch, der durch unzählige farbenfrohe Animationen in Szene gesetzt wird. Initiiert z.B. das Boden-Pokémon Tragosso ein Erdbeben, so tut sich der Untergrund auf der Gegnerseite auf, der Feuersturm des Kampfmonsters Machollo lässt den Kontrahenten in einem Flammenmeer baden. Nach jeder Runde wählt Ihr eine weitere Aktion aus oder wechselt Euer angeschlagenes Pokémon gegen ein frisches. Heilen lassen sich die Monster während des Kampfes allerdings nicht: Auf die von der Game-Boy-Version bekannten Items wie Lebenselixiere und Krafttränke müsst Ihr im Stadion verzichten. Habt Ihr die Hitpoints aller drei Gegnermonster auf Null reduziert, bekommt Ihr ein Zusatz-Continue spendiert und versucht Euch am nächsten Trainer. Da vier Wettbewerbe auf Dauer zu dürftig wären, bietet Euch Nintendo etlichen



Starkstromspaß: Bei einem der neun Partyspielchen müsst Ihr dem Elektro-Pokémon der Gegner kräftig eins Auswischen.

Da sinkt die Energieleiste: Tragosso hat ein heftiges Erdbeben losgetreten, in dem Piepi keine Chance hat.

GETEILTE MEINUNG: Für "Pokémon Stadium" gilt ähnliches wie für das Game-Boy-Original. Entweder man liebt die Minimonster-Meute und das Spiel drumherum oder man erübrigt für den Nintendo-Kult nur ein unverständiges Kopfschütteln. Angehörige der ersten Kategorie überlegen nicht lange, sondern kaufen sich das Modul und werden glücklich damit. In 3D und Farbe machen die Pokémon eine hervorragende Figur, die Animationen der Kämpfe und Spezialattacken sind gelungen und nett anzusehen. Auch das ganze Drumherum lässt das Herz eines Jägers und Sammlers höher hüpfen, einzig der Stadionsprecher hat für sein Repertoire naiv-dümmlicher Sprüche einen lebenslangen Aufenthalt im Pokéball verdient. Besonderen Spaß macht das Ganze natürlich, wenn Ihr mit Euren hochgezüchteten Game-Boy-Viechern gegen die Monster eines Freundes antretet. Geht Euch allerdings das Thema Pokémon und der Mega-Hype in Blätter- und Antennenwald schon jetzt auf die Nerven, solltet Ihr tunlichst die Finger von dem Modul lassen. Unvoreingenommene Naturen könnten sich allerdings mit den kurzweiligen Mehrspieler-Duellen und den lustigen Partyspielchen anfreunden.



Stephan Freundorfer

ANDERE VERSIONEN
Bis auf die Entfernung einer Option zum Speichern von Bildschirmfotos ist das PAL-Modul inhaltsgleich mit dem japanischen "Pokémon Stadium 2". Umsetzungen sind nicht geplant.



Zungenakrobaten beim Japaner: In einem amüsanten Minispiel fressen bis zu vier menschliche Kontrahenten Sushi um die Wette.

Schnickschnack drumherum. So könnt Ihr in Professor Eichs Labor herumstöbern, in der Ruhmeshalle Eure Monster-Kollektion bewundern oder zur härtesten Herausforderung antreten: Der Arenaleiterburg. Dort müsst Ihr die acht Arenaleiter samt Gefolge besiegen, um als Prämie ein Pokémon einzusacken, das Ihr auf Euer Game-Boy-Modul übertragen dürft.

Wer gerne Gesellschaft vorm Fernseher hat, darf sich mit einem menschlichen Gegner duellieren oder mit bis zu drei Spielern abwechselnd gegeneinander oder im Team gegen den Computer antreten. Zusätzliche Stimmung bringen neun witzige Minispielchen à la "Mario Party". So werden beim 'Duell der Schnarcher' die Konkurrenten durch exakt getimten Knopfdruck hypnotisiert, der 'Rattfratz'-Hürdenlauf erfordert aus Leichtathletikspielen bekanntes Tastenhämmern. Freunde japanischer Esskultur amüsieren sich besonders über 'Schlurps Sushi-Karussel'. In einer Sushibar schlabbert Ihr Euch mit langzüngigen Pokémon gegenseitig Fisch vom Teller. *sf*

***Für den Preis** von etwa 150 Mark erhaltet Ihr neben dem N64-Modul auch das Transfer Pak, über das Ihr Euer Game-Boy-"Pokémon" mit dem N64-Controller verbindet. Außer bei "Pokémon Stadium" lässt sich die Hardware auch mit "Mario Golf" nutzen, um Daten und Charaktere zwischen der N64-Version und der Game-Boy-Color-Variante zu übertragen.*



Alle Pokémon der beiden Game-Boy-Versionen sind enthalten. Zudem könnt Ihr das sagenumwobene 151. Monster freispielen.



Rundenbasierte Monsterkämpfe in der Arena: Simples Taktikspiel für Pokémon-Fans und Multiplayer-Freunde.

Evolution

ENTWICKLER:
Sting, Japan
(www.evolution-rpg.com)



Oberfiesling Eugene hat sich zur finalen Konfrontation in einen riesigen Mech verkrochen – nur mit einer gnadenlos hochgezüchteten Party habt Ihr eine Chance gegen den Widerling.

Mit diesem schnittigen Doppeldecker pendelt Ihr zwischen Eurer Heimatstadt und dem aktuellen Dungeon

Nachschlag gefällig?

Wer noch nicht genug Monster zerstückelt und Dungeons erforscht hat, kann sich freuen: Nach dem Abspann speichert Ihr und habt danach Zugang zu einem bis dato verschlossenen Verlies. Geht einfach zur Adventure-Society und verlangt nach einem neuen Auftrag. Habt Ihr die 27 Stockwerke des Kerkerkomplexes hinter Euch gebracht, bekommt Ihr einen Level-Select für alle anderen Dungeons.

Sein Leben ist ziemlich hart: Der Vater verschollen, die Familie verschuldet, der Butler senil – trotzdem hat sich der junge Abenteurer-Aspirant Mag Launcher seinen Optimismus erhalten. Schließlich hinterließ ihm sein Papa nicht nur eine Menge Schulden, sondern auch das Mädel Linear. Mit der Schönheit im Schlepptau und unterstützt vom alternden Butler Gre Nade, verdingt sich das junge Familienoberhaupt als Schatzsucher für die Adventure-Society. Im Auftrag dieser Gesellschaft durchwühlt Ihr verschiedene, per Zufallsgenerator erschaffene Ruinen nach Schätzen und verlorener Technologie. Neben dem treuen Butler helfen Euch die forsche Chain Gun und die bezaubernde Pepper bei Euren Ausgrabungen. Finales Ziel Eurer Suche ist das geheimnisvolle Artefakt Evolutia, das über mächtige Fähigkeiten verfügen soll. Doch auch die hinterhältigen Schergen des Achten Imperiums, allen voran Brillenschlange Eugene, suchen nach dem verlorenen Schatz. Der Fiesling nimmt Kontakt zu unseren Helden auf, um deren Wissen über Evolutia für seine Zwecke zu nutzen. Außerdem besetzt er eines der umliegenden Dungeons und verwehrt der Adventure-Society den Zutritt. Damit nicht genug, entführt der Despot schließlich die liebliche Linear.

Bei Eurer Bergungsmission wandert Ihr durch dreidimensionale Dungeons und orientiert Euch dabei anhand einer Automap. Speichern dürft Ihr am Ende jeder Etage; allerdings nur, wenn Ihr danach eine Spielpause einlegt. Ungestörtes Sichern ist nur in der Stadt möglich. Bei Euren Dungeon-Exkursionen plagen Euch zweierlei Gefahren: Zum einen stolpert Ihr in Fallen, die via Giftgas die Orientierung rauben oder Euch durch Explosionen verletzen; zum anderen müsst Ihr mit dem obligatorischen Monster-Gezücht fertig werden. Diese unangenehmen Zeitgenossen durchstreifen wie Ihr die weitläufigen Korridore und sind auf Eurer Karte als rote Punkte zu erkennen. Die rundenbasierten Kämpfe finden vor einer dreidimensionalen Kulisse statt, Zaubersprüche und Nahkampfattacken erstrahlen im Glanz von Licht- und Transparenzeffekten. Eine Leiste am rechten Bildrand sagt Euch, wer als nächstes an der Reihe ist – durch taktisch kluges Vorgehen lasst Ihr Eure Gegner nicht zum Zug kommen. Im Kampf gewonnene T-Punkte verwendet Ihr, um neue Spezialfähigkeiten zu erlernen. Belohnt werden anstrengende Stunden im schummrigen Verließ durch zahlreiche Schatztruhen voller Reichtümer und nützlicher Gegenstände. Ohne Fleiß kein Preis. *dm*

EIN KURZES VERGNÜGEN! **"Evolution" ist ein Rollenspiel mit angenehmer Optik und interessantem Kampfsystem. Der Soundtrack besitzt durchaus Ohrwurmqualität und auch technisch gibts dank 60-Hertz-Modus nichts zu bemängeln. Trotzdem bietet "Evolution" Anlass zur Schelte: Zum einen ist das Spiel viel zu kurz. Bereits nach fünfzehn Stunden steht Ihr vor dem Endgegner, die Geschichte bleibt zu jedem Zeitpunkt vorhersehbar und bietet kaum Überraschungen. Zum anderen wurde das Spiel nicht übersetzt, Ihr müsst Euch also mit englischen Bildschirmtexten abfinden. Unterm Strich bleibt ein ansprechendes Rollenspiel für Hack'n'Slay-Freunde mit wenig Sinn für storytechnischen Tiefgang. Dreamcast-Besitzer auf akutem Abenteuer-Entzug und ohne Playstation-Alternativen greifen zu.**

David Mohr

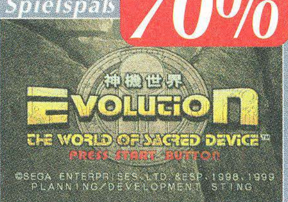


In den verwinkelten Dungeons werdet Ihr Opfer von Fallen (rechts) oder stellt Euch hungrigen Monsterhorden (oben)



HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	74%

Spielspaß 70%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Technisch solides Rollenspiel mit Dungeons aus dem Zufallsgenerator – aber leider viel zu kurz.









ANDERE VERSIONEN
Die japanische Version wurde in MAN!AC 4/99 mit 72% Spielspaß bewertet.



VERÖFFENTLICHUNG DER PLAYSTATION 2 IN JAPAN

IM RAUSCH DER EMOTIONEN

Seit dem 4. März steht der Playstation-Nachfolger in japanischen Geschäften. In unserem großen Playstation-2-Special durchleuchten wir Sonys Multifunktionskonsole samt erster Spiele. Und wir beantworten die Frage: War der Hype berechtigt?

DVD-Laufwerk, abwärtskompatibel, Hightech – auf dem Papier lesen sich die Features der Playstation 2 wie ein Märchen aus Tausend und einer Nacht. Entsprechend hohe Erwartungen begleiteten den PS2-Start. Am 4. März kam in Japan der Tag der Wahrheit, und unter Videospiel-Fans brach eine Massenhysterie aus. Bereits nach zwei Tagen hatte Sony beinahe eine Million Konsolen verkauft. Ein Gerät fand dabei den Weg ins Meringer MAN!AC-Hauptquartier. Wir haben uns die 'Wunderkonsole' ganz genau angeschaut und lassen unseren Emotionen freien Lauf. So freuen wir uns über eine Abwärtskompatibilität, die Playstation-Spiele besser aussehen lässt als auf der 'alten' Konsole. Gemischte Gefühle hinterließ bei uns der Dualshock-2-Controller und auch die ersten Spiele befriedigten nur teilweise. Doch lest auf den nächsten 15 Seiten selbst, was sich hinter der 'Hypestation 2' wirklich verbirgt. *ts*

INHALT

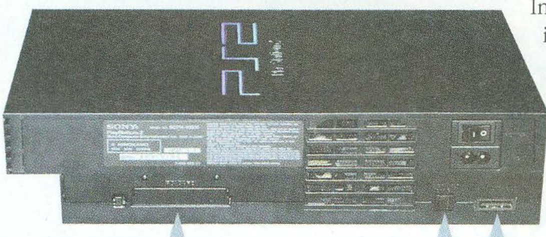
PS2-Start in Japan



In Japan ist man Massenhysterien beim Start einer neuen Konsole bereits gewohnt. Doch was in Tokios Elektronikviertel Akihabara am ersten März-Wochenende ablief, stellte alles bekannte in den Schatten – Live-Impressionen lest Ihr im Kasten unten. Der Hype, der sich in den letzten Monaten um Sonys 'Wunderkonsole' bildete, hatte seine Wirkung nicht verfehlt. Innerhalb der ersten beiden Tage wurden fast eine Million Playstation 2 verkauft, wobei 'nur' 600.000 Geräte über die Ladentische gingen. 380.000 weitere Konsolen verkaufte Sony über die eigene Internet-Website.

Der riesige Kunden- und Medienandrang beim Japan-Start der Playstation 2 blieb auch der deutschen Bevölkerung nicht verborgen. Nicht nur Internet-Newsdienste versorgten die Freaks hierzulande mit brandheißen Infos. Auch im Fernsehen, z.B. in den Hauptnachrichten von RTL 2, zeigte man Bilder aus Tokio und Ausschnitte aus PS2-Spielen wie „Ridge Racer 5“ und „Kessen“. Erwartungsgemäß mit überschwenglichen Kommentaren, die der Wahrheit nicht ganz entsprachen. Unsere Eindrücke lest Ihr ab Seite 53.

Anschlusswunder Playstation 2



Die Anschlüsse für Memory Card und Controller sind identisch mit denen der Playstation – Ihr könnt Eure alte Peripherie weiterverwenden!

Über die IEEE 1394-(Firewire) Schnittstelle koppelt Ihr die PS2 mit Drucker, Videokamera und weiterer Elektronik.

An den beiden USB-Ports finden Tastatur, Modem oder Zusatzlaufwerke Anschluss. Momentan noch Zukunftsmusik.

Die PC-Card Schnittstelle bietet Platz für Modems und Speicherkarten aus dem PC-Bereich

Über den optischen Digitalausgang (links) empfangt Ihr Dolby-Digital und DTS-Signale. Rechts der Multi-AV-Port.

VERKAUFSSTART IN AKIHABARA

"Ich musste nur zehn Stunden anstehen!"

Hat eine PS2 ergattert und nun gut lachen: Konsolen-Fan Michael Nunheim.

Michael Nunheim ist 26 Jahre alt und begeisterter Videospieler. Als Konsolen-Freak ließ er es sich nicht nehmen, zum PS2-Start nach Tokio zu jetten und sich im weltbekannten Elektronikviertel Akihabara in die Schlange der wartenden Käufer einzureihen.


Wie lange bist Du angestanden, ehe Du stolzer Besitzer einer PS2 warst?

MICHAEL: Am Vorabend des Verkaufsstarts am 4. März stellte ich mich um ca. 21.30 Uhr in die Schlange, um 5 Uhr öffnete der Laden und eine Stunde später hielt ich die Playstation 2 in Händen.


Hattest Du Verpflegung dabei oder wie hast Du die lange Wartezeit ausgehalten?



MICHAEL: Das läuft in Japan immer ganz fair ab. Es drängelt niemand und wenn ich mal für 20 Minuten weg war, wurde der Platz trotzdem freigehalten. Eine Toilette war zum Glück gleich auf der gegenüberliegenden Straßenseite. Außerdem hab ich mir Bifi und Sunkist besorgt, als ich sah, dass sich schon um 19 Uhr die erste Schlange gebildet hatte. Dann bin ich nochmal ins Hotel und hab mir wärmere Klamotten angezogen – was bei 4°C auch nicht viel half... Da ich schon vier Tage früher angereist war, wusste ich bereits, in welchen Geschäften man die besten Chancen hatte, schnell an die Playstation 2 zu kommen.


Wie lange waren die Schlangen in etwa?

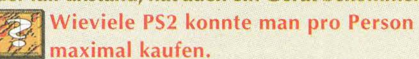
MICHAEL: 'Meine' Schlange war in Dreierreihen ca. 250 bis 300 Meter lang. Bei einem anderen Laden, der erst um 9 Uhr öffnete, war sie dreimal so lang, da warteten mindestens 1.500 Leute! Und von denen ging mancher mit leeren Händen nach Hause.


Wie war die Stimmung unter den Wartenden?

MICHAEL: Eigentlich recht ruhig. Es wurde nicht viel geredet, die meisten Japaner hatten ihren Game Boy Color oder Neo Geo Pocket dabei. Alle zwei Sekunden klingelte ein Handy. Manchmal kam auch eine Mutter und brachte ihrem Sohn etwas zu Essen.


Im Vorfeld hieß es, einige Händler würden nur an Japaner verkaufen. Gab es in dieser Hinsicht Probleme?

MICHAEL: Während der gemeine Japaner Ausländern eher reserviert gegenübersteht, gab es beim Einkauf selbst keine Schwierigkeiten. Jeder, der fair anstand, hat auch ein Gerät bekommen.


Wieviele PS2 konnte man pro Person maximal kaufen.

MICHAEL: Immer nur eine. Wir haben den ganzen Samstag niemanden getroffen, der mehr als eine PS2 bekommen hätte. Begab man sich ein zweites Mal in eine Schlange, war dort meist schon ausverkauft, wenn man an der Reihe war.

Was haben Dich Flug und Unterkunft insgesamt gekostet?

MICHAEL: Das Flugticket schlug mit rund 1.400 Mark zu Buche. Die billigste Unterkunft in Tokio, eine Jugendherberge, kostet umgerechnet 75 Mark inklusive Frühstück. Ich selbst wohnte in einem ganz normalen Hotel und musste satte 280 Mark pro Übernachtung berappen. Wenn man bedenkt, dass ein gewisses Risiko bestand, überhaupt keine Konsole zu bekommen, würde ich wahrscheinlich nicht nochmal fliegen. Sehr teuer und sehr stressig!



PLAYSTATION FESTIVAL 2000

Tokio spielt Probe



Das höfliche Messepersonal erklärte den Besuchern die Steuerung der einzelnen Spiele

Zwei Wochen vor dem Start der Playstation 2 scheute Sony weder Kosten noch Mühen und lud zum kostenlosen Probespielen für jedermann. In Tokio versammelten sich von 18. bis 20. Februar Tausende japanischer Videospiel-Fans – auch die MAN!AC ließ sich die Reise ins Land des Lächelns nicht nehmen. 18 Titel konnten im Makuhari Messe-Center angespielt werden; erwartungsgemäß waren die längsten Schlangen vor "Ridge Racer 5", "Gran Turismo 2000" und "Tekken Tag Tournament" auszumachen. Manch' Freak wollte den Dual Shock 2 Controller gar nicht mehr aus der Hand legen und musste von einer der PS2-uniformierten Messedamen freundlich, aber bestimmt daran erinnert werden, dass hinter ihm noch andere scharf auf ein Probespiel sind. Welche Eindrücke die MAN!ACs von den einzelnen Titeln gesammelt haben, lest Ihr in unseren PS2-Previews ab Seite 54.

Keiner der Besucher ging mit leeren Händen nach Hause. Wer sich schon kein Pin (für umgerechnet 18 Mark), T-Shirt (35 Mark) oder Jäckchen (70 Mark) mit PS2-Logo gönnte, freute sich zumindest über zehn kostenlose Demo-CDs mit fast allen Spielen des Playstation 2 Festivals. Im Rahmen einer Pressekonferenz anlässlich des Festivals verkündete Square eine Kooperation mit Disney Interactive. Erstes Projekt der Zusammenarbeit wird ein noch nicht näher spezifizierter PS2-Titel sein, der von Disney mit Unterstützung von Tetsua Nomura, dem kreativen Kopf der "Final Fantasy"-Serie, entwickelt wird. Die Frage, ob sich das Spiel um eine bekannte Disney-Figur drehen oder ein neuer Charakter erschaffen wird, ließen die Offiziellen beider Firmen unbeantwortet. Eine Zweitverwertung auf der Kino-Leinwand gilt dagegen als sicher.

Firmenvertreter von Square und Disney bei der Pressekonferenz in Tokio



Japaner stehen auf Musikspiele! Hier knipsten wir einen Tanzfan bei einer "Stepping Selection"-Session.



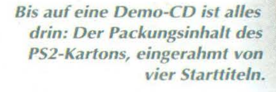
Am Beispiel "Matrix" wurden die DVD-Fähigkeiten der PS2 demonstriert.

Wir geben's zu: Es dauerte einige Minuten, bis wir das Konzept von Sonys Film/Musikspiel "DJTV" kapierten!

Ausstattung und Lieferumfang



So wird's gemacht: Auf der Utility-CD lesen Japanisch-kundige über die Bedienung der PS2.



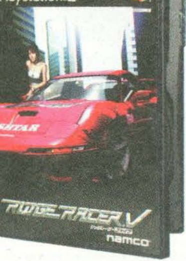


Bis auf eine Demo-CD ist alles drin: Der Packungsinhalt des PS2-Kartons, eingerahmt von vier Starttiteln.

Japanische Videospiel-Fans müssen für die PS2 39.800 Yen (umgerechnet 720 Mark) berappen – soviel kostete im Dezember 1994 auch das Vorgängermodell. Als Gegenwert erhält man neben der Konsole einen Dualshock-2-Controller, eine 8-MB-Memory Card sowie Netz- und Cinch-AV-Kabel. Eine CD mit Spiele-Demos fehlt leider. Dafür befindet sich eine 'Utilitiy'-CD mit einem japanischen Online-Handbuch und der DVD-Software im Lieferumfang. Plastikfüße, um die Playstation 2 sicher in vertikaler Position aufzustellen, müssen für knapp 30 Mark separat erworben werden – und waren in Japan nach wenigen Stunden ausverkauft.

Optik und Form der gut zwei Kilogramm schweren Playstation 2 (Model SCPH-10000) entsprechen weitestgehend dem Prototypen, den wir Euch in MAN!AC 11/99 erstmals präsentierten. Neben Stereoanlage und Dolbi-Digital-Verstärker fällt die Playstation 2 deutlich weniger auf als der mausgraue Vorgänger oder der strahlend weiße Dreamcast. Schon mal ein Grund mehr, die PS2 als 'aufgemotzen DVD-Player' ins heimische Kino-Equipment zu integrieren. Ebenfalls untypisch für eine Spielekonsole ist die Stand-By-Funktion der Playstation 2: Haltet Ihr den Reset-Knopf an der Frontseite ca. eine Sekunde gedrückt, versetzt Ihr das verspielte Gerät in den 'Ruheschlaf', wie Ihr es von Eurem Fernseher kennt. So müsst Ihr nicht bei jedem Ein- und Ausschalten an die Rückseite der Konsole greifen – hier wurde nämlich der Netzschalter positioniert. Um einen 'richtigen' Reset auszuführen, müsst Ihr den entsprechenden Knopf nur kurz drücken.

Setzt Ihr die Playstation 2 in Gang, hält sich – im Gegensatz zum Dreamcast – der Lüfter vornehm zurück. Außer dem gelegentlichen Surren des DVD-Laufwerks vernehmt Ihr keine störenden Geräusche. Die Laufwerks-Schublade fährt elektrisch aus, durch die besondere Bauweise ist auch bei senkrechtem Betrieb der PS2 ein sicherer Halt der CD/DVD gewährleistet. Kritisieren müssen wir einige nervige Verarbeitungsmängel – mehr im Kasten auf Seite 51.



Kino-Konsole: Zumindest in Japan sind die Hüllen der PS2-Spiele identisch mit denen von DVD-Filmen.



MEIN ERSTER EINDRUCK

"Hübscher Kasten mit viel drin!"

Zugegeben: Ich hab ein paar Minuten gebraucht, um mit dem ungewöhnlich ausschauenden Kasten samt PS2-Logo warm zu weden. Das Design ist zweifelsohne gewöhnungsbedürftig, vor allem in senkrechter Stellung macht Sonys 'Wunderkonsole' aber eine gute Figur. Über die 'aufgemotzte' Abwärtskompatibilität hab' ich mich ebenfalls gefreut – man lässt sich halt gerne positiv überraschen. Dass mein Gesamteindruck dennoch etwas negativ ist, liegt neben den unbefriedigenden Analog-Knöpfen des Dualshock-2-Controllers vor allem an der enttäuschenden grafischen Qualität der Starttitel – das ändert sich hoffentlich in den nächsten Monaten.



Dual-Shock-2-Controller

Vom Dualshock-2-Controller haben wir uns etwas mehr versprochen! Die vier Aktionsknöpfe und die Schultertasten sind zwar wie angekündigten analog. Im Gegensatz zu den A- und B-Knöpfen auf Namcos Negcon oder den Schultertasten des Dreamcast-Controllers entwickelt Ihr aber kaum ein Gefühl dafür, wieviel Druckkraft Ihr gerade ausübt. Vielleicht aus diesem Grund verzichtet Namco bei „Ridge Racer 5" auf analoges Gasgeben. Besonders nervig: Um bei „Grand Turismo 2000" Vollgas zu geben, müsst Ihr mit aller Macht auf den X-Knopf drücken – nach zwei Stunden stellen sich erste Taubheitsgefühle in der Daumenspitze ein. Im Endeffekt besteht der Unterschied zum herkömmlichen Dualshock-Controller also darin, dass Ihr die Aktionsknöpfe noch weiter reindrücken könnt bzw. müsst. Als 'Entschädigung' für diese Verschlimmbesserung bieten die beiden Analogsticks einen höheren Gegendruck. Nun ähnlich gut wie der originale N64-Stick, lenkt Ihr mit dem Dualshock-2-Controller noch gefühlvoller als beim auch schon sehr guten Vorgängermodell. Mit diesem ist der schwarze Newcomer ansonsten identisch, Ergonomie, Tastenanordnung und Rumble-Unterstützung sind vorbildlich. Das Kabel ist mit zwei Metern um 20 Zentimeter länger als beim 'alten' Dualshock-Controller. Diesen und alle anderen Playstation-Joypads könnt Ihr übrigens auch an der Playstation 2 betreiben. Sogar der Vierspieler-Adapter 'Multitap' funktioniert einwandfrei!

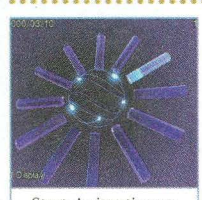
Optisch gleicht der Dualshock-2-Controller seinem Vorgänger bis auf den Namensschriftzug (linkes Bild) wie ein Ei dem anderen. Dafür sind die Analogsticks noch angenehmer zu bedienen!

Technische Daten

CPU	
Typ	128 Bit Emotion Engine
Taktfrequenz	296 MHz
Geschwindigkeit*	6,2 Giga-Flops
Hauptspeicher	32 MB Direct Rambus
Speicherbus-Bandbreite	3,2 GB/sec
Befehls-Cache	16 KByte
Daten-Cache	8 KByte
Co-Prozessoren	FPU, VUO, VUI
I/O-Prozessor	Playstation-CPU mit 33,8 Mhz (dadurch abwärtskompatibel zur Playstation)
Grafikeinheit	
Typ	128 Bit Graphics Synthesizer
Taktfrequenz	148 MHz
Geschwindigkeit	zwischen 25 und 75 Millionen Polygone/sec
Videospeicher	4 MB Direct Rambus
Interne Bandbreite	48 GB/sec
max. Auflösung	1280 x 1024 Pixel
Ausgabeformate	NTSC/PAL/Digital TV (DTV)
Farbtiefe	32 Bit (True Color)
Z-Buffering	32 Bit
Render-Funktionen	Texture Mapping, Bump Mapping, Fogging, Alpha Blending, Bi- und Tri-lineares Filtering, Mip-Mapping, Anti-Aliasing, Multipass Rendering
Soundeinheit	
Typ	SPU2
Soundspeicher	2 MB
Kanäle	48
Sampling-Rate	44,1 oder 48 Khz (einstellbar)
Surround-Formate	Dolby Digital, DTS
Datenträger	
Typ	Playstation-2-CD-ROM, DVD-ROM, Playstation-CD-ROM
Unterstützte Formate	Audio-CD, DVD-Video
Kapazität	max. 17 GB
Lesegeschwindigkeit	3,6 MB/s (CD-ROM) 5,4 MB/s (DVD)
Allgemeines	
Anschlüsse	Controller, (2x), Memory Card (2x), AV, Optischer Digitalausgang, USB (2x), IEEE 1394 ('Firewire'), PCMCIA (Typ 3)
Gewicht	2,1 kg
Erscheinungstermin	4. März 2000 (Japan), Herbst 2000 (USA und Europa)
Preis	39.800 Yen (ca. 720 Mark)

* Giga-Flops = Milliarden Fließkommaoperationen pro Sekunde

PS2-Menü



Start-Animationen ändern sich gelegentlich

Nach dem Einschalten startet die Playstation 2 entweder eine eingelegte (Spiele-) DVD bzw. Musik-CD oder blendet das System-Menü ein. In letzterem stellen Nicht-Japaner als erstes die englische Sprache ein und klicken sich dann durch nüchterne Textmenüs. Wie schon im Dreamcast tickt auch in der neuen Sony-Konsole eine batteriegepufferte Uhr, von der z.B. die Memory-Card-Verwaltung profitiert und Euch den Zeitpunkt Eures Speichervorganges präsentiert.

Neben RGB lässt sich auch ein sogenanntes Komponenten-Signal als Ausgabeformat für das PS2-Bild einstellen. Dadurch findet die neue Sony-Konsole problemlos Anschluss an Heimkino-Projektoren und hochwertige US-Fernseher, die keine Scart-Buchse haben. Die Bildqualität ist mit der einer RGB-Verbindung zwar identisch, die Verkabelung über Cinch-Stecker fällt aber leichter. Ebenfalls sinnvoll für Kino-Fans: Das Bildformat lässt sich von 4:3 auf 16:9 umstellen.



Besitzer von 16:9-Fernsehern passen in den (wahlweise englischen) Menüs das Bildformat an.



Das animierte Memory-Card-Menü zeigt Euch links oben den freien Platz in KByte

Abhängig vom eingelegten Spiel und dem Zeitraum, in dem Eure PS2 schon in Betrieb ist unterscheidet sich die Startanimation: Würfel und andere leuchtende Objekte bewegen sich vor silberfarbenem Hintergrund.

DVD



Per Knopfdruck blendet Ihr das DVD-Menü ein

Das DVD-Laufwerk ist das Herz von Sonys 'Home Entertainment System' namens Playstation 2. Während bisherige Multimedia-Konsolen wie Philips' CDi oder das 3DO kläglich scheiterten, scheint mit DVD die Zeit reif für eine Verquickung von Spielekonsole und Movie-Player.

Sony Computer Entertainment

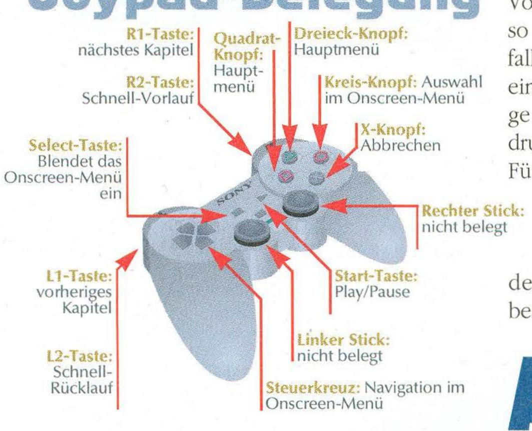
Die Software zum Abspielen von DVDs ist vorinstalliert auf der Memory Card, die jeder PS2 beiliegt. Habt Ihr das Programm versehentlich (oder durch einen Softwarefehler – siehe Kasten auf der nächsten Seite) gelöscht, müsst Ihr es von der Utility-CD wieder auf die Speicherkarte kopieren. Komfortabler wäre zwar, wenn die DVD-Software bereits im PS2-ROM integriert wäre. Allerdings erlaubt die gewählte Lösung ein einfaches

VERARBEITUNGSMÄNGEL

Hitzeproblem, Teil 2?

Erinnert Ihr Euch noch an die Kinderkrankheiten der 'alten' Playstation? Nach einigen Stunden Dauerbetrieb lief der graue Kasten buchstäblich heiß und das CD-ROM-Laufwerk begann, sich selbständig zu dejustieren. Die Folge waren Aussetzer in Filmszenen, in schlimmeren Fällen konnten manche Spiele überhaupt nicht geladen werden. Wer gedacht hatte, dass Sony beim edlen Nachfolger ein ähnlicher Fauxpas sicher nicht passiert, wird nun eines besseren belehrt. Das DVD-Laufwerk der Playstation 2 hat ebenfalls etwas gegen übermäßige Hitze; Bild- und Tonsprünge und sogar Totalabstürze des Systems sind die Folge. Doch auch im 'kalten' Zustand spielt das Laufwerk manche DVD, die auf handelsüblichen Playern problemlos läuft, nur in unzureichender Qualität ab.
Auch einige der neuen 8-MB-Memory Cards machen Schwierigkeiten: Beim Laden von „Ridge Racer 5" wurden in einigen Fällen automatisch die DVD-Treiber gelöscht, die sich auf der Memory Card befanden. Gerüchte über eine angebliche Rückrufaktion wurden mittlerweile von Sony dementiert – bei den fehlerhaften Memory-Cards handle es sich um Einzelfälle. Bleibt zu hoffen, dass Sony die Probleme schnell in den Griff bekommt und wir beim Deutschlandstart – voraussichtlich im September – ein einwand- und mängelfreies Produkt kaufen dürfen.

Joypad-Belegung





Neben japanischen DVDs spielt die PS2 auch 'Codefree'-Scheiben (meist aus dem Erotikbereich)

Update der Software. Und dieses ist auch nötig, denn während bei den meisten DVDs kein Unterschied zu einem qualitativ hochwertigem DVD-Player erkennbar ist, spielt die PS2 einige Scheiben nur rucklig ab. Ob dies an der DVD-Software oder am Laufwerk liegt, konnten wir noch nicht herausfinden.
Ältere Semester erinnern sich vielleicht noch an die erste Generation von Fernbedienungen. Infrarot gab's noch nicht, und so spannte ein Kabel zwischen Flimmerkiste und Zappingkasten. Im Hightech-Zeitalter undenkbar? Willkommen in der Vergangenheit! Denn der PS2 liegt keine Infrarot-Fernbedienung, sondern dieser verkabelte Dual-Shock-2-Controller bei. Vorspulen, Kapitel überspringen, Standbild und so weiter machen zwar auch mit einer Stolperfalle zwischen PS2 und Fernsehsessel Spaß, mit einem Infrarot-Controller hätte Sony aber einige Sympathiepunkte gutmachen können. Sei's drum – vielleicht als Zubehör...
Für Standard-Funktionen drückt Ihr eine Taste auf dem Controller (siehe links), 'Komfort-Features' aktiviert Ihr über ein Onscreen-Menü. Hier justiert Ihr z.B. den Kamerawinkel oder springt in ein bestimmtes Kapitel.

MEIN ERSTER EINDRUCK

"Große Worte und wenig Spektakuläres dahinter!"



Was hab' ich mich auf die PS2 gefreut: 70 Mio. Polygone, Abwärtskompatibilität, DVD-Funktion, noch nie gesehene optische Effekte und so weiter. Sony hatte alle Trümpfe in der Hand. Leider blieb von der Euphorie zum Start wenig übrig – überhitzte Konsolen, gelöschte DVD-Treiber und das laue Software-Lineup stimmen etwas traurig. Vielleicht hilft uns Deutschen diesmal die Gnade der späten Geburt: Hoffen wir, dass die Kinderkrankheiten zum Europa-Start behoben sind und die Entwickler demnächst besser mit der Hardware zurechtkommen (siehe Vergleich "RR 5" und "Sega GT"). Das Rennen ist nicht gelaufen: Sega, Nintendo und Microsoft liegen auf der Lauer.

Oliver Schultz

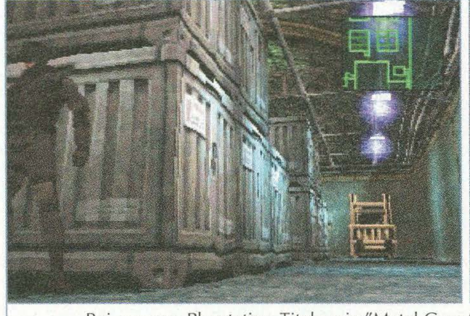
Abwärts-kompatibilität

Damit ist Sony ein großer Coup gelungen: Die Playstation 2 ist – mit Ausnahme des Game Boy Color – die erste, ohne Adapter abwärtskompatible Spielkonsole. Dabei wird die 'alte' Playstation nicht softwareseitig emuliert (wie z.B. beim Playstation-Emulator 'Bleem' für den PC). Nein, Sony hat einfach den Hauptprozessor der Playstation auch in die Playstation 2 eingebaut. Ob die 32-Bit-Spiele auf der Wunderkonsole sogar besser aussehen würden als im Original, war bis zum PS2-Start unklar. Und siehe da: Zumindest eine Textur-Filterung lässt sich zur Grafikverbesserung auf Wunsch zuschalten. Auf Wunsch deshalb, weil's wohl bei manchen Spielen Probleme geben könnte – hier sollte man 'Compatible' im Einstellungs-Menü wählen.
Durch das Filtering wird eines der größten Optik-Mankos der Playstation behoben – hässliche (Riesen-) Pixel! Wie Ihr auf unseren Vergleichsbildern erkennen könnt, ist der Unterschied besonders bei älteren Playstation-Spie-





Welches ist wohl das Original-Bild? Die Texturen in "Ridge Racer" sehen dank Texture-Filtering auf der Playstation 2 deutlich schöner aus (rechts).



Bei neueren Playstation-Titeln wie "Metal Gear Solid" müsst Ihr schon ganz genau hinschauen, um die Optik-Verbesserungen erkennen zu können (rechts auf PS2).

CODE-NOT

Welche DVDs funktionieren?

Hierzulande sind die Einsatzmöglichkeiten des PS2-DVD-Laufwerkes begrenzt. Obwohl Japan und Deutschland den selben Regionalcode haben (2), verweigern deutsche DVDs den Dienst – die japanische Playstation 2 spielt nämlich nur NTSC-Scheiben. Über eine geheime Tastenkombination lässt sich (in der ersten Treibergeneration) aber zumindest das Abspielen von US-DVDs freischalten. Und so funktioniert's: Steckt ein altes Playstation-Joypad (keinen Analog-Controller!) in Port 1 der PS2. Legt nun die amerikanische DVD ein und drückt das Steuerkreuz nach oben, bis das DVD-Menü erscheint. Wählt nun das Play-Symbol.

len gewaltig. Trotzdem kann die Hardware-Emulation nicht mit erwähnter PC-Software „Bleem" mithalten – letztere erhöht sogar die Auflösung auf 640x480.
Eine weitere Verbesserung betrifft nicht die Optik, sondern die leidigen Ladezeiten vieler Playstation-Titel. Ebenfalls aus Kompatibilitätsgründen optional, profitieren 32-Bit-Spiele von dem zehnmal schnelleren PS2-Laufwerk. Leider funktioniert die Abwärtskompatibilität zur Playstation nicht hundertprozentig. Im Vorfeld des PS2-Starts veröffentlichte Sony eine Liste von 15 japanischen Playstation-Spielen, die – offiziell wegen schlechter Programmierung – auf der PS2 ihren Dienst verweigern. Die bekanntesten Titel sind „Wing Commander 3" und „Gradius Deluxe Pack".



Das bekannte Bootbild erscheint beim Start eines Playstation-Spiels



Mit diesen beiden Optionen überraschte Sony japanische Playstation-Käufer

RIDGE RACER 5 (PS2) vs SEGA GT (DC)

"Vergleich der PS-Boliden: Wer hat die bessere Optik?"





PS2- gegen Dreamcast-Renner: Auf dem linken "Ridge Racer 5"-Bild erkennt Ihr an der Brücke deutliche Treppenbildung und gleichartige Texturen, während die Stadt in "Sega GT" mit weitaus abwechslungsreicherer Optik glänzt (rechts).

Lassen wir Optionen, Handling und Spielspaß außen vor und beschränken uns auf einen Vergleich der Optik. Das erste, was bei "RR 5" nach dem Einschalten auffällt, ist das butterweiche Scrolling: Namcos Next-Generation-Raser läuft mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde – echtes Arcade-Feeling! In diesem Punkt muss sich Segas "Gran Turismo"-Clone mit der halben Bildrate eindeutig geschlagen geben. Dieser Unterschied ist zwar nur schwer wahrzunehmen (minimales Ruckeln des Hintergrundes in einer Kurve), sorgt aber dennoch für ein besseres Spielgefühl.
Nächster Punkt: Pop-Ups. Während Ihr in "Sega GT" selbst mit der Lupe keinen Bildaufbau erkennen könnt, ploppen bei "RR 5" trotz PS2-Grafikpower selbst größere Objekte auf den Bildschirm. Dem gebannten Zocker fällt diese Kleinigkeit im Temporausch nicht auf, unbeteiligte Beobachter bemerken sie trotzdem.


Die Lücke zwischen den Häusern schließt sich mit einem 'Plop' frischer Textur

Das Thema Texturen scheint sich bei der PS2 als momentan größtes Problem herauszustellen: Mit 4 MB Videospeicher muss Sonys Konsole mit der Hälfte des Dreamcast-Vorrats auskommen. Zwar besteht die Möglichkeit, den Hauptspeicher der PS2 anzuzapfen, doch bei "RR 5" ist davon nichts zu sehen: Großflächige, wenig abwechslungsreiche Texturen sind bei Namcos Renner die Regel. Obwohl der Sega-Konkurrent auf Realismus getrimmt ist, sehen die Oberflächentapeten deutlich detaillierter aus. Letzter Vergleichspunkt ist die 'Treppenbildung': Wer bei "RR 5" auf eigentlich gerade Kanten an Brücken oder Felsmassiven achtet, sieht unschöne Treppen an diesen Objekten, sobald sich die Umgebung z.B. durch eine Lenkbewegung dreht. Verantwortlich dafür ist fehlendes Anti-Aliasing, das bei "Sega GT" solche Kanten glättet. Unterm Strich ein kleiner Vorteil für den Dreamcast!

Online

Noch könnt Ihr mit der Playstation 2 nicht ins Internet. Der eingebaute PCMCIA-Port fasst zwar handelsübliche Notebook-Modems, doch es fehlt an der Software-Unterstützung. Wahrscheinlich wird Sony erst im nächsten Jahr Internet-Zugang und -Software für die PS2 bereitstellen, dann könnt Ihr auch mit Online-tauglichen Spielen rechnen. Deshalb wird die PS2-Umsetzung des PC-Kultspiels "Unreal Tournament" auch ohne Internet-Unterstützung auskommen müssen. Erst in einem Update bzw. zweitem Teil werdet Ihr dann übers Internet spielen können – so die Pläne von Entwickler Epic.
Während Online-Spiele für die PS2 also noch in den Sternen stehen, dachte Phil Harrison, Vizepräsident von Sonys Entwicklungsabteilung, auf der Game Developers Conference Mitte März schon laut über den Vertrieb von PS2-Spielen übers Internet nach. Entwickler sollten Aspekte wie Online-Vertrieb und E-Commerce bereits in die Spiele-Konzeption einbeziehen. Außerdem kündigte Harrison für diese Zwecke eine PS2-Festplatte an.

MEIN ERSTER EINDRUCK

"Abwarten und grünen Tee trinken"

Seien wir mal ehrlich: Dass auch Sony nicht zaubern kann, war doch klar. Die 'Wunderkiste' entpuppt sich als solides Stück Unterhaltungselektronik zum (für Japaner) erschwinglichen Preis. Auf den ersten Blick am besten finde ich das ungewöhnliche Design, das endlich vom üblichen Kiddie-Konsolen-Plastik-Look Abschied nimmt. Wenig innovativ dagegen die Controller mit ihren Pseudo-Analog-Tasten. Gab's in den letzten fünf Jahren denn keine Ergonomie-Forschung, keine neuen modischen Trends? Was mir am meisten fehlt, ist ein gewagter Schritt nach vorne: Wo sind Modems, Mäuse, Massenspeicher? Die Zukunft hat noch nicht begonnen!

STEPHAN FREUNDORFER

Playstation 2 in Deutschland

Bisher war es noch bei keinem Konsolenstart derart schwierig, an ein Import-Gerät zu kommen. Zum einen war die Nachfrage der Einheimischen riesengroß, zum anderen untersagte Sony jeglichen komerziellen Export der Playstation 2 nach Europa oder in die USA. So rührte kaum ein Importhändler die 'heiße Ware' an und die wenigen verfügbaren Geräte wurden zu Preisen von 3.000 Mark und mehr angeboten. Kein Wunder, dass sich einige Freaks selbst auf den Weg nach Japan machten (siehe Kasten auf Seite 48).
Der Betrieb einer japanischen PS2 in Deutschland ist nicht ohne Tücken: Da die Highend-Konsole mit 50 Watt enorm viel Strom frisst (zum Vergleich: Playstation 10 Watt, Dreamcast 27 Watt), sollet Ihr tunlichst auf den Einsatz eines billigen 110/220-Volt-Konverters verzichten. Durch Überspannung kann es zu einem Kurzschluss in der Playstation 2 kommen und das eingebaute Netzteil geht in Rauch auf.
Einen offiziellen Veröffentlichungstermin für Europa gibt es zwar noch nicht, Sony selbst stellte auf dem Playstation Festival 2000 in Tokio aber den 29. September 2000 in Aussicht. Am selben Tag erschien 1995 auch die Playstation in Deutschland. Allerdings ist doch etwas Skepsis angesagt, schließlich lag noch nie ein derart kurzer Zeitraum zwischen dem japanischen und europäischen Konsolenstart. Wird Sony die PS2 bis dahin in ausreichenden Stückzahlen produzieren können? Im Herbst soll die Konsole nämlich auch in den USA erscheinen, und der amerikanische Markt hat im Vergleich zu Europa immer noch eine höhere Bedeutung. Wir schätzen den Anfangspreis in Deutschland auf 699 Mark. *ts*

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

Alle Pal-Spiele ab sofort:
VERSANDKOSTENFREI!!!!

Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246

Nintendo 64

N64 Grundgerät	199,00
Toy Story II	109,95
Donkey Kong 64 + Exp. Pak	124,95
Daikatana *	114,95
F 1 Racing Championship *	109,95
Operation Winback *	114,95
Inter. Superstar Soccer 2000 *	109,95
Pokemon Stadiumincl. Transferp. *	129,95
Ridge Racer 64 *	109,95
Castlevania Legacy of Darkness	99,95
F1 World Grand Prix III	109,95
Mario Golf	94,95
Super Smash Brothers	94,95
Army Men Sarges Heroes *	109,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Armorines in Projekt Swarm Engl.Pal	99,95
Paperboy	99,95
Grand Theft Auto (GTA)	99,95
Starcraft 64 *	109,95
Tony Hawk Skateboarding	99,95
Top Gear Hyperbike *	109,95
Int.Track & Field Summer Games *	109,95
Turok: Legende des verl.... Engl. Pal	69,95

Dreamcast Japan

Adv. Military Commander DC *	149,95
Gunbird 2 *	139,95
King of Fighters 99 *	139,95
Sega GT	139,95
Lake Masters Fishing	139,95
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Crazy Taxi	139,95
Virtual On	139,95
Zombie Revenge	139,95
Undercover	139,95
Tokyo Bus Guide	139,95
Take the Bullet *	139,95
Soul Calibur	129,95
Virtua Striker V2	139,95
Sonic Adventure	99,95
Carrier	149,95
Star Gladiator II	129,95
F1 World Grand Prix	129,95
Daytona USA - Battle on the Edge *	149,95
Street Fighter III	139,95
Rainbow Cotton 3D	139,95
D2 D`s Diner	149,95
Chu Chu Rocket	89,95
Maken X	139,95
Hiryo No Ken Retsuden	79,95
King of Fighters 99 *	149,95
Death Crimson II	129,95
Panzer Front	139,95
Typing the Dead *	139,95
Shen Mue (Free)	169,95

Dreamcast US

NHL 2 K	139,95
NBA 2 K	139,95
NFL 2 K	139,95
Rayman II	139,95
Dead or Alive II	149,95
MDK 2 *	139,95
Rainbow Six	139,95
Microsoft Flight Combat *	139,95
Zombie Revenge	129,95
Carrier *	139,95
Crazy Taxi	139,95
Shadowman	139,95

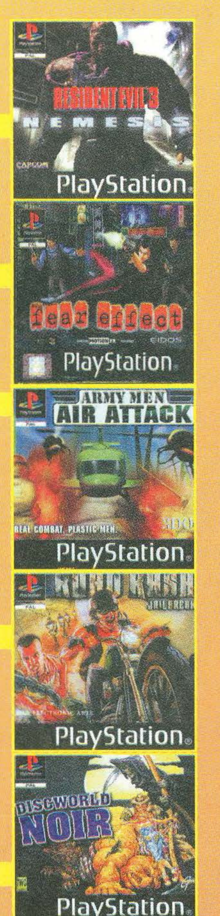


Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 21.00 Uhr

An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

Playstation

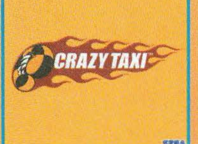
Playstation	245,00
Playstation + Memory + 2 Pad	270,00
McLaren Racing Wheel	139,95
Anstoß Premier Manager *	99,95
Resident Evil Nemesis Pal	89,95
Resident Evil Nemesis Englische Pal	104,95
Jade Cocoon	79,95
Duke Nukem Planets o.t. Babes	89,95
Beatmania *	129,95
WWF Smackdown *	94,95
Need for Speed Porsche *	99,95
Fear Effect	99,95
Bundesliga 2000	89,95
Int. Track & Field 2	94,95
Dracula	89,95
Euro 2000 *	94,95
F 1 Racing Championship *	94,95
Army Men Air Attack	99,95
Galerians *	94,95
Army Men Sarges Heroes *	99,95
Rally Championchip Mobil 1	69,95
Legend of Legaia *	89,95
Gauntlet Legends *	99,95
Die Hard Trilogy II *	99,95
ECW Hardcore Revolution uncut	94,95
Theme Park World	94,95
Vampire Hunter	99,95
F1 2000	94,95
Road Rash Jailbreak	94,95
Toy Story II	89,95
Grandia *	94,95
Railroad Tycoon II	94,95
Medi Evil II *	89,95
Metal Gear Solid Platinum	49,95
Need for Speed Porsche	94,95
Saga Frontier 2	89,95
Overblood 2	89,95
ISS Pro Evolution	99,95
Star Ocean 2 *	89,95
Discworld Noir	94,95
Star Wars Jedi Power Battles *	94,95

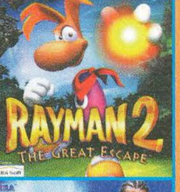


Dreamcast Deutsch

Dreamcast Deutsch	399,00
Dreamcast Deutsch + Scart Kabel und ein DC- Spiel bis 99,95 ihrer Wahl	499,00
Controller	59,95
VMU	59,95
Vibrations Pack	49,95
Scart Kabel	49,95
Keyboard	59,95
Roadster *	99,95
Crazy Taxi	89,95
Arcatera *	94,95
Ecco the Dolphin *	99,95
The Nomad Soul	94,95
Jo Jo`s Bizarre Adventure *	109,95
ECW Hardcore Revolution	89,95
Shadowman	94,95
MSR (Metropolis..) *	99,95
Plasma Sword *	109,95
Tomb Raider IV	99,95
WWF Attitude	69,95
Heros of Might & Magic 3 *	99,95
Fighting Force II	89,95
Rayman 2	99,95
Soul Reaver : Legacy of Kain	94,95
Slave Zero *	99,95
Evolution *	89,95
Soul Calibur	99,95
Star Wars Episode 1 Racer *	99,95
Virtua Striker	69,95
Sonic Adventure	94,95
NBA 2 K	99,95
Resident Evil Code Veronica *	109,95
MDK 2 *	109,95
Armada *	94,95
Toy Story II *	99,95
Red Dog *	94,95
Tony Hawk`s Skateboarding *	99,95
Street Fighter Alpha III *	99,95
Deadly Skies	99,95
Dreamcast Gun	79,95
H. .... ohne Gun	89,95











* = Bis Drucktermin noch nicht erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.
Pal-Spiele versandkostenfrei. Import-Spiele 4,50 DM Versandkosten . Nachnahmegebühr 5,00 DM. Ladenpreise können variieren.
Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM.
Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246

Email: FCGAMES@AOL.COM

RIDGE RACER V



Netter Gag: Bei der Zwischenzeiteinblendung verfolgen Euch die Pac-Man-Geister.


Bei waghalsigen Drifts qualmen und quietschen die Reifen – Raucheffekte ohne Slowdowns!





Diese sechs Flitzer stehen Euch von Beginn an zur Wahl. Den Rest müsst Ihr Euch erkämpfen!

Sechs Jahre nach dem Start der bis dato erfolgreichsten Videospielkonsole erleben Sony-Fans der ersten Stunde ein besonderes Déja-Vu: Namco spendiert zum Start des Playstation-Nachfolgers erneut einen Teil ihrer populären Rennspielserie. "Ridge Racer 5" lautet der Name des exklusiv für die PS2 entwickelten Arcade-Rasers. Weniger gewöhnlich geht es nach dem Einlegen der Disc zu: Das ehemalige Intro-Mädel Reiko Nagase wurde durch die neue Schönheit Ai ersetzt. Die futuristischen Menüs erinnern mehr an "Wipeout 3" als an vorherige "RR"-Teile. 'Alles wie gehabt' lautet die Devise bei den Renn-Modi: Grand Prix, Time Attack, Free Run, Versus und Dual Mode stehen zur Wahl. Das Herzstück ist wie beim Vorgänger "RR 4" der Grand-Prix: Mit einem von sechs Fantasie-Boliden tretet Ihr auf vier Strecken gegen mehr als ein Dutzend Konkurrenten an.

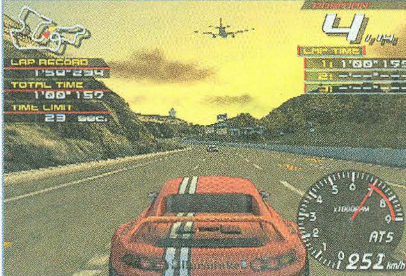
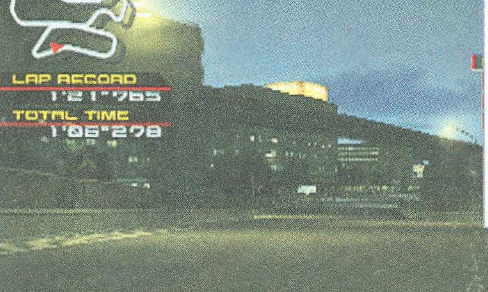

Die fernsehreifen Replays dürft Ihr aus verschiedenen Kamerapositionen verfolgen: Achtet dabei auf die sterile Umgebung!

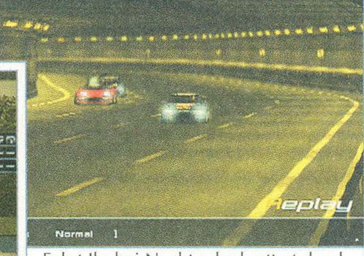
Gewinnt Ihr die Rennen, erhaltet Ihr als Trophäe einen neuen Wagen samt leistungsstärkerem Motor. Doch zuvor müsst Ihr die anderen Piloten auf die Plätze verweisen und driften, was das Zeug hält. Je nach gewähltem Boliden benötigt Ihr dabei eine andere Technik: Während auf Grip getrimmte Autos wie auf Schienen durch die Kurven gleiten, qualmen beim Heckschwung der Drift-Wägen die Reifen. Das Fahrverhalten ist eine Mischung aus "RR 4" und "RR 64": Akkurate Drifts sind relativ simpel auszuführen, wenn man sich an den Wagen gewöhnt hat.



Vor dem Start seht Ihr auf dieser Karte von Ridge City den Austragungsort des nächsten Rennens

Die sieben Kurse des neuen Namco-Renners sind allesamt in einer Stadt (Ridge City) angesiedelt; so bleiben Euch auch in "RR 5" wiederkehrende Streckenabschnitte nicht erspart. Serientypische Elemente wie Leuchttürme, palmengesäumte Strände, breite Tunnel, Hochhäuser sowie von Seilen getragene Brücken flitzen mit 60 Bildern pro Sekunde an Euren Augen vorbei. Spezialeffekte wie gleißende Funkenregen, glühende Bremsscheiben, Fehlzündungen aus dem Auspuffrohr, Rauchwolken nach einem Powerslide und auf Hochglanz polierter Autolack lassen die Hardware-Muskeln der Playstation 2 erahnen. Bei genauerer Betrachtung zeigen sich jedoch

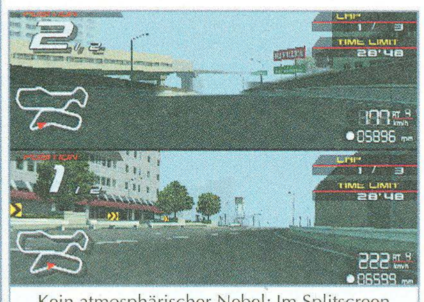



Die Lichteffekte bei Nachtfahrten sind beeindruckend. Allerdings erhellen Eure Scheinwerfer die Strecke nicht in Echtzeit – da hilft nur auswendig lernen!


Fahrt Ihr bei Nacht oder brettert durch einen Tunnel, schalten sich die Scheinwerfer automatisch an.



Getürktes Environment-Mapping: Obwohl Ihr gerade unter einer Brücke durchbraust, spiegeln sich andere Objekte auf der Heckscheibe.

Der Lohn eines harten Rennens: Neben einer schicken Gold-Trophäe erhaltet Ihr einen neuen Wagen mit besserem Motor.



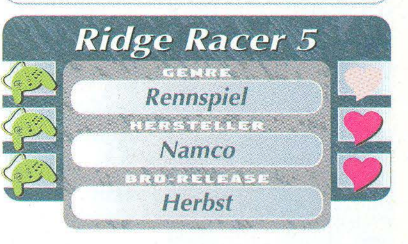
Kein atmosphärischer Nebel: Im Splitscreen dürft Ihr nur in der Ego-Perspektive rasen.

unerwartete Mäkel: So wirkt die komplette Umgebung durch monotone Texturen in fadem Grau steril und ohne Leben – bis auf vereinzelten Gegenverkehr im Tunnel ist Ridge City wie ausgestorben. Keine vor Motorenlärm flüchtenden Tiere oder herumlaufende Stadtbewohner. Wer genau hinschaut, kann am Horizont Pop-Ups ausmachen, getürktes Environment-Mapping auf der Wagenoberfläche erkennen und unschöne Treppenbildung (fehlendes Anti-Aliasing) an eigentlich geraden Kanten ausmachen. Der Zweispieler-Modus legt sogar noch eins drauf: Keine weiteren Gegner, ploppende Randbauten und eingeschränkte Sicht durch dichten Nebel – von dem Quantensprung gegenüber Segas Dreamcast ist nichts zu sehen.



Der Rückspiegel in der Ego-Perspektive wurde wegrationalisiert: Mit einem Tastendruck blickt Ihr jetzt nach hinten.

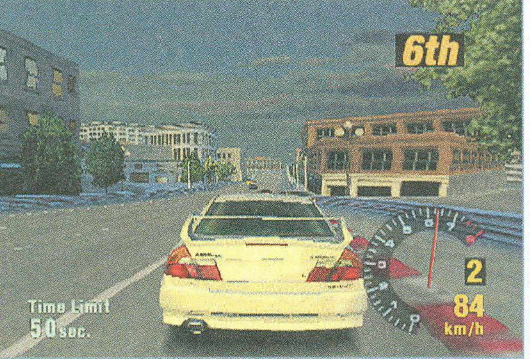
Eines dürfen wir aber nicht vergessen: Trotz aller Technik-Knauserei ist "Ridge Racer 5" eindeutig der beste Titel im PS2-Start-Lineup. Namcos Racer spielt sich gewohnt erstklassig und sorgt vor allem in höheren Leveln für einen Tempo-Overkill. Für "Ridge Racer"-Fans ein absoluter Pflichtkauf! *ts*



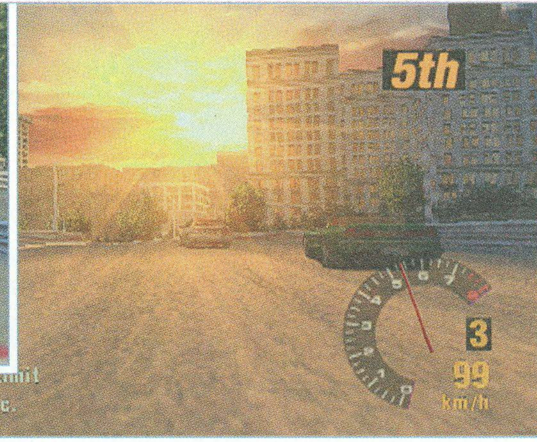
Ridge Racer 5

GENRE: Rennspiel
HERSTELLER: Namco
BRD-RELEASE: Herbst



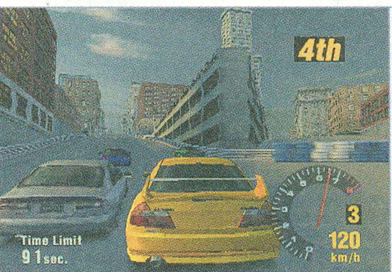


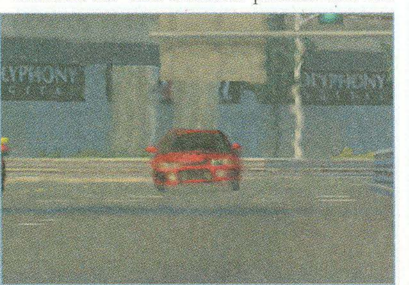
Achtet auf das echte Environment-Mapping an der rechten Seite der Stoßstange: Die rot-weißen Streifen spiegeln sich im Lack.



Atemberaubend: Die Lensflare-Effekte in "Gran Turismo 2000" stellen alles bisher Dagewesene in den Schatten.


Glücklicherweise verteilte Sony auf dem Playstation Festival eine Demo-Disc des potenziellen PS2-Highlights, so dass wir Euch erste Eindrücke schildern können. Zur Probefahrt stehen der aus "GT 2" bekannte Seattlekurs und ein Mitsubishi Lancer Evolution parat. Nach einer kurzen Ladezeit befindet Ihr Euch sofort im Rennen. Instinktiv drückt Ihr aufs Gas und erlebt die erste Überraschung: Je nach Stärke Eures Daumendrucks bewegt sich die Nadel des Drehzahlmessers sanft oder sprunghaft in Richtung 'Roter Bereich' – im Gegensatz zu "Ridge Racer 5" könnt Ihr die Analogtauglichkeit des Dual Shock 2 hier deutlich spüren. Mit den straffen Analog-Sticks wuchtet Ihr den Boliden präzise um die Kurven – das Fahrverhalten ist erste Sahne. Bleibt die Optik: Auf dem flüssig scrollenden Seattle-Kurs sind keine Pop-Ups erkennbar und die Lensflares finden wir schlichtweg genial. Allerdings sehen die teils unscharfen Umgebungstexturen im Vergleich zu den glänzenden Karossen mit echtem Environment-Mapping nicht besonders hübsch aus. Das fehlende Anti-Aliasing verursacht wie bei "RR 5" unschöne Treppenbildung. Hoffen wir, dass diese Mankos bis zur Veröffentlichung ausgemerzt werden. *os*





Die Texturen sind alles andere als prickelnd: Grobe Fassaden und unscharfe Objekte trüben den Eindruck (links). Im Replay flimmert die Luft über dem Asphalt (rechts).



Gran Turismo 2000

GENRE: Rennspiel
HERSTELLER: Sony
BRD-RELEASE: Herbst



Knockout: Wer genug Energie gesammelt hat, holt zum vernichtenden Super-Special-Move aus.

Massenschlägerei: Bei mehreren Charakteren stören heftige Slowdowns das Kampfgeschehen.

Street Fighter EX 3

Hab ich Dich: Bei spektakulären Schlägen und Würfen wechselt die Kameraperspektive.

Prügel-RPG: Im 'Character-Edit'-Mode sammelt Ihr Erfahrungspunkte und neue Specials.

Im Kampf um die Prügel-Pole-Position setzt Capcom auf Bewährtes: Noch vor "Tekken Tag Tournament" stillt der Handkanten-Spezialist die Nahkampf-Nachfrage mit einer neuen 3D-Eskapade seiner Vorzeige-Serie. "Street Fighter EX 3" lässt Euch aus 15 altgedienten Capcom-Recken wählen. Die Interpol-Agentin Chun Li gibt sich genauso die Ehre wie die Karate-Konkurrenten Ken und Ryu oder Knochengerüst Skullomania. Neue Gesichter sucht Ihr zunächst vergebens, wer jedoch fleißig den Original-Mode durchspielt, bekommt alsbald Zugriff auf insgesamt neun versteckte Charaktere. Neben den Endgegnern dürft Ihr auch Gestalten wie Shadow Geist oder den hartgesottenen Kairi steuern. Capcom-Fans freuen sich zudem über ein Wiedersehen mit "Power Stone"-Heldin Pullum oder den beiden "Star Gladiator"-Veteranen Victor Rosso und Area. Zudem könnt Ihr im 'Character-Edit'-Mode den Newcomer Ace zum abgebrühten Elite-Kämpfer hochzüchten.

Habt Ihr genug trainiert, stellt Ihr Euch der Herausforderung des 'Original'-Mode. Ryu, Dhalsim & Co. gehen diesmal jedoch nicht allein auf die Jagd nach Ruhm und Ehre: Im Lauf des Turniers schließt Ihr Allianzen mit besiegten Gegnern und parkt diese dann auf der Ersatzbank. Bis zu drei Kämpfer dürft Ihr in Euren Stall aufnehmen, vor jedem Match wählt Ihr einen Genossen als Tag-Team-Partner. Im Kampf wechselt Ihr per Knopfdruck zwischen den beiden Kollegen. Auf Fairness wird bei den einzelnen Matches kaum Wert gelegt: Mal tretet Ihr alleine gegen Drei an, später vertrimmt Ihr zu zweit Zwischengegner Garuda; gegen Obermotz Vega dürft Ihr sogar vier Kämpfer hintereinander ins Feld führen. Trotzdem bleibt ehrenhaften Karatekas die sportliche Variante offen, auf Wunsch dürft Ihr auf Euren Tag-Team-Partner verzichten. Nach dem Sieg über Vega stellt Ihr Euch während des Abspanns einer wilden Überzahl von miesen Schlägern. Hier dürft Ihr nach Lust und Laune drauflosprügeln, Eure Erfolge werden von einem K.O.-Zähler festgehalten.

Wie bei den Vorgängern beschränkt sich in "Street Fighter EX 3" die dritte Dimension auf die Optik. Eure Polygon-Helden toben sich vor gerenderten Kulissen aus und bewegen sich ständig auf einer Line, Ausweichbewegungen in den Raum hinein gibt es nicht. Demnach spielt sich die PS2-Episode genau wie die Vorgänger: Mit drei verschiedenen Schlägen und Tritten sowie diversen Specials tretet Ihr Euren Gegner durch den Render-Ring. Drück Ihr Kick- und Schlagtaste gleichzeitig, werft Ihr den Feind über die Schulter, bringt ihn durch kräftige Ohrfeigen ins Wanken oder wechselt den Kämpfer. Durch emsigen Specialeinsatz füllt Ihr einen Power-Balken: Je nach Zustand dieser Leiste habt Ihr Zugriff auf schmerzhafte Super-Specials. Bis auf die heftigen Ruckeleinlagen bei Duellen mit mehr als zwei Kämpfern ein Prügler in gewohnter Capcom-Qualität. *dm*

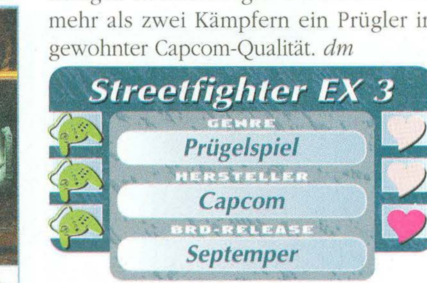


Auszeit: Wer zu viel Prügel eingesteckt hat, wechselt zu seinem Team-Kollegen.

Auch im neuesten "Street Fighter" greifen die Kämpfer zu altbewährten Mitteln: Chun Lis 'Lightning Kick' hat nichts von seiner Effektivität verloren.



En Garde: Wenn alte Kampfgenossen zusammen in den Ring steigen, begrüßen sie ihre Gegner mit stilechten Prügel-Posen.





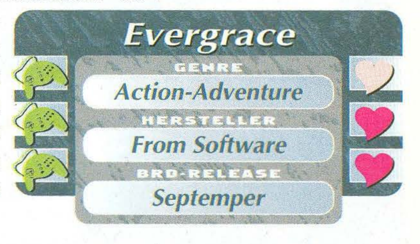
Die beiden Helden von "Evergrace": Die liebliche Shalami und der stachelköpfige Yuterald.

Dieser geflügelte Höllenfürst bewirft Euch nach einer kurzen Ansprache mit spektakulären Zaubersprüchen

Mit einer Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure entführt Euch From Softwares "Evergrace" in stimmungsvolle Fantasy-Gefilde. Zwei verschiedene Figuren stehen Euch zur Wahl; ob Ihr lieber mit Schwertkämpfer Yuterald oder Rotschopf Shalami durch die Lande zieht, bleibt Euch überlassen. Um das Spiel zu beenden, müsst Ihr jedoch mit beiden Charakteren spielen. Ihr steuert Eure Helden durch eine Echtzeit-Welt; trefft Ihr dabei auf Monster, greift Ihr zum Schwert und verprügelt das üble Getier nach traditioneller Action-Adventure-Manier. Wer sich größeren Gegnerscharen gegenübersieht, holt zum magischen Rundumschlag aus. Bei Verletzungen sinkt der Power-Balken Eures Helden, Ihr werdet langsamer und schwächer. Das ursprünglich für die Original-Playstation geplante Spiel wurde zugunsten von mehr Design-Freiheit auf die neue Sony-Konsole verschoben. So könnt Ihr Ausrüstungs-Änderungen an Eurer Figur beobachten: Zieht Ihr einen wallenden Umhang über, so weht dieser Eurem Helden auch im Spiel um die Schultern. *dm*



Um in den weitläufigen Arealen nicht die Übersicht zu verlieren, orientiert Ihr Euch an der Karte.







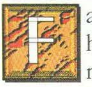
Jahrtausendfeuerwerk: In Intro und Spiel präsentiert "Fantavision" die Metropolen dieser Welt.



Ich setz' den Joker, Bob! Bunte Spezialraketen fühlen sich in jeder Farbenkette pudelwohl.



Soll Eure Punkteanzeige nach oben schnellen, bilder Ihr zwei Dreierkombinationen auf einmal oder bindet Sternextras ein.



„Fantavision" ist nicht etwa ein hippes Erfrischungsgetränk fürs neue Jahrtausend, sondern Sonys erstes hauseigenes Playstation-2-Spiel. Was auf den ersten Blick wie ein Fadenkreuz-Shooter aussieht, entpuppt sich bei genauerer Betrachtung als innovatives und aktionsreiches Knobelspiel mit Suchtcharakter. Eure Aufgabe ist es, am Nachthimmel über den Metropolen dieser Welt Feuerwerkskörper zu markieren und dann zu sprengen. Dabei müsst Ihr darauf achten, dass mindestens drei Raketen die gleiche Farbe besitzen. Am unteren Bildrand erlaubt eine Vorschau, Euch gedanklich auf das Kommende einzustellen. Grafisch wäre „Fantavision" mit kleineren Abstrichen wohl auch auf der 'alten' Playstation machbar, die spielerische Qualität könnte für suchtanfällige „Tetris"-Fanatiker aber schon allein Kaufgrund genug sein für die neue Sony-Konsole. Ausnahmsweise ein PS2-Spiel, das uns positiv überrascht hat! *ts*

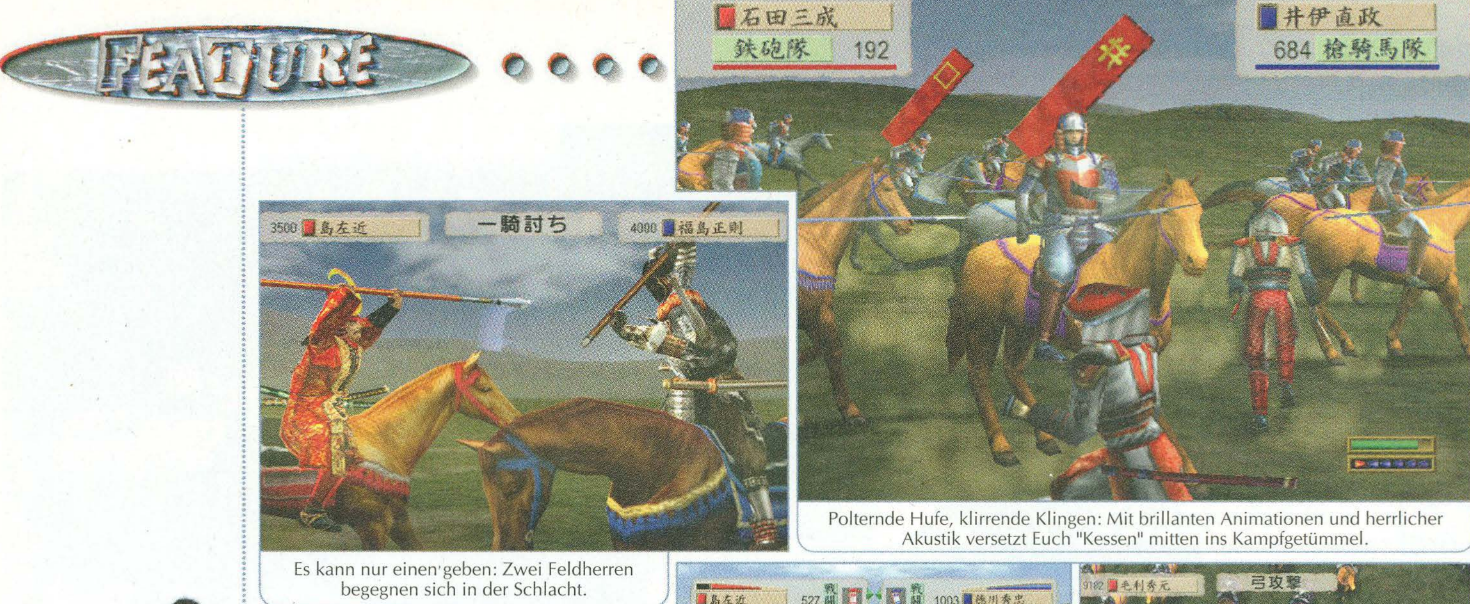






Farbenfrohe Feuerwerke funkeln fröhlich über der Skyline von Seattle. Ihr beleuchtet Sehenswürdigkeit wie die Space Needle und das Grab von Bruce Lee.





Polternde Hufe, klirrende Klingen: Mit brillanten Animationen und herrlicher Akustik versetzt Euch "Kessen" mitten ins Kampfgetümmel.



Es kann nur einen geben: Zwei Feldherren begegnen sich in der Schlacht.





Reiterhorden hinterlassen Leid und Elend (links): Über die Anzahl der Verluste bei Freund und Feind informieren eingeblendete Statistiken.

決戦
KESSEN



Wie im Kino: Professionell synchronisierte und geschnittene FMVs treiben die Handlung voran.

Mit „Kessen" legen die Strategieexperten von Koei ihr ambitioniertestes und – mit 4,1 Millionen US-Dollar (über 8 Mio. Mark) Produktionskosten – auch teuerstes Projekt vor. Der PS2-Starttitel ist neben „Eternal Ring" das einzige Spiel, das den DVD-Player der neuen Sony-Konsole nutzt. Der Grund für den erhöhten Platzbedarf der Daten wird schon nach kurzem Spiel klar: Noch nie konntet Ihr Euch an einer solchen Fülle detaillierter Animationen und FMVs ergötzen. Zwar bleibt Koei bei „Kessen" seinen hohen Ansprüchen an Strategie und Taktik treu, statistische Berechnungen und Pixel-Scharmützel sind aber bildschirmfüllenden Schlachtengemälden gewichen, wie sie atemberaubender höchstens in einem Akira-Kurosawa-Film auf Großleinwand sein könnten. Hunderte Fußsoldaten rennen mit gezückten Schwertern und wehenden Fahnen einen Hügel hinab, unter den Hufen der Reiterhorden wirbelt der Staub und bebt die Erde. Kompanien von Musketen- und Bogenschützen legen an und feuern ihre todbringende Fracht gen Feind, dessen Soldaten unter dem Geschossregen zusammenbrechen. Dabei – und das ist die Stärke von „Kessen" - sieht kein Filmschnipsel streng vorberechnet, keine Animation steif oder unnatürlich und keine Einheit wie eine Riege Synchronturner aus. Zusätzlich bewegt sich die Kamera ständig, zoomt und schwenkt wie im Kinostreifen. Unterlegt ist das Ganze von einem Klangteppich aus klirrenden Waffen, schreienden Soldaten und trommelnden Hufen.



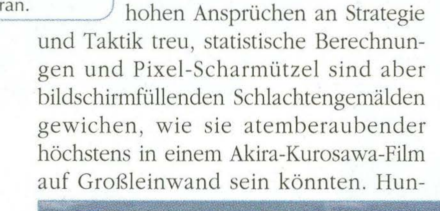
Fernangriffe möglich: Einige Kompanien verfügen über Feuerwaffen wie Musketen oder Kanonen.

Nicht nur vor, auch während diesem Sehvergnügen, wartet eine Menge Arbeit auf Euch. Als Oberbefehlshaber unterstehen Euch im Lauf des Spiels 30 Feldherrn, denen Ihr Truppen zuteilt und die Ihr auf einer strategischen Karte bewegt. Im Gegensatz zu anderen Koei-Titeln tritt allerdings der wirtschaftliche Aspekt in den Hintergrund. Dafür sind die Gefechte ummantelt von einer wunderschön inszenierten Geschichte, die übrigens – wie das ganze Spiel – auf der Schlacht von Sekigahara im Jahre 1600 und deren Protagonisten beruht.

Da trotz der Hollywood-reifen Bilder Koei nicht auf strategischen Tiefgang verzichtet, solltet Ihr auf die amerikanische Version warten, die zum US-Start der PS2 geplant ist. *sf*

Kessen

GENRE: Strategie
HERSTELLER: Koei
BRD-RELEASE: nicht bekannt






Erhabener Blick: Manche Perspektiven ermöglichen Euch die Sicht über weite Teile des Schlachtfeldes.





Strategische Karten vor (links) und während einer Schlacht verschaffen Übersicht

ETERNAL RING

エターナルリング

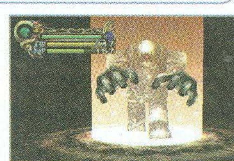
Das erste Rollenspiel für die PS2 kommt ebenso wie "Evergrace" von From Software. Auf Geheiß des Königs reist der junge Soldat Cain auf eine entlegene Insel, um dort das Geheimnis um einen mächtigen magischen Ring zu lüften. In „Eternal Ring" steuert Ihr Euren Helden nicht konsolentypisch aus der Draufsicht, stattdessen betrachtet Ihr Eure Umwelt aus der Ego-Perspektive. Wie in einem First-Person-Shooter wandert Ihr durch malerische Dörfer und dunkle Kerker, auftauchende Gegner werden in Echtzeit per Schwerthieb entsorgt. Zauberei funktioniert mittels magischer Ringe, von denen Ihr bis zu fünf an Eure Finger stecken könnt. Diese sind mit verschiedenen Steinen besetzt, die Elementen wie Feuer und Wasser zugeordnet sind. Bereits gefundene Kleinodien rüstet Ihr beim städtischen Juwelier auf. Dabei müsst Ihr ein besonderes Augenmerk auf die Tageszeit legen: Wer zu lange trödelt, der steht nach der Abenddämmerung vor verschlossenen Türen.

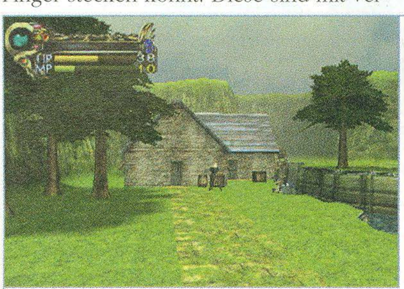
Leider bewegt sich Euer Held äußerst langsam, die Monster sind glücklicherweise ebenso träge. Wer einfach schwertschwingend auf die Gegner zu geht, lässt dem Feind keine Chance. So wirkt das Spiel bis jetzt recht langweilig, eine mitreißende (und verständliche) Story wird dies womöglich ändern. *dm*



Nimm das, Schurke: Quirlige Krebse und schleimige Froschmonster schneidet Ihr mit Eurem Schwert in Scheiben.

Teuflisch: Kommt Euch der gehörnte Dämon zu nah, hilft auch die schwere Streitaxt nicht mehr weiter.


In alter Ego-Shooter-Tradition wuselt Ihr um die Feinde herum und pisakt sie mit dem Schwert.




Idyllisch: In den malerischen Ansiedlungen flirtet Ihr mit den Dorfschönheiten, zum Dank heilt die reizende Dame Eure Wunden.

Eternal Ring

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	From Software
BRD-RELEASE	Nicht bekannt

ØSTORY™

ラブストーリー

Ein interaktiver DVD-Film von Enix versetzt Euch in die Rolle eines unsichtbaren Amors, der dem Liebesglück heranwachsender Japanerinnen auf die Sprünge helfen muss. Viel mehr Informationen konnten wir unserer Demo-Version nicht entnehmen – leider ist „Lovestory" für Europäer absolut unverständlich. Nur so viel zum Spielablauf: Ihr zielt in selbstablaufenden Filmschnipseln mit Eurem Pfeil auf ahnungslose Mädels – und manchmal passiert dann auch etwas. Die Teens werden natürlich ganz verwirrt, wenn z.B. ein Unsichtbarer mit dem Lippenstift eine Botschaft auf den Spiegel kritzelt. Seid Ihr mit Eurem Liebestreiben erfolgreich, füllt sich eine Herzchenleiste am linken unteren Bildrand auf. Gelegentlich werdet Ihr auch vor eine Entscheidung gestellt – mehr Einfluss scheint Ihr in Enix' „Lovestory" nicht zu haben. Fazit (soweit bislang beurteilbar): Ein skurriler 'Interactive Movie' im negativen Sinne, der zumindest in der Demo-Version immer streng jugendfrei bleibt. *ts*

Als Gott der Liebe greift Ihr verhindernd ein, wenn ein schmieriger Musikproduzent ein junges Ding verführen will.



Ja holla! Die jugendlichen Darstellerinnen geizen nicht mit ihren Reizen.





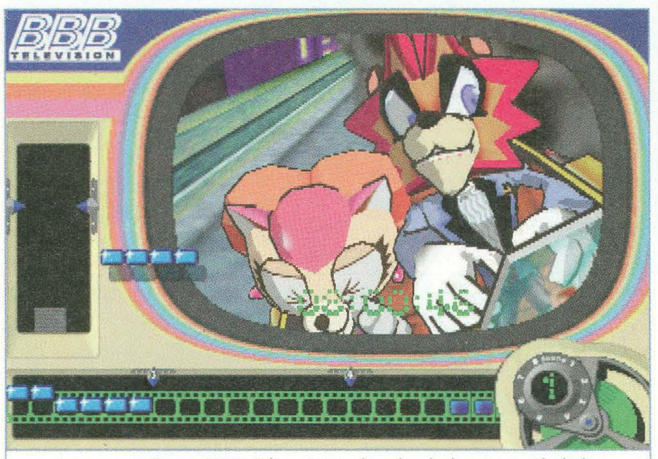


Nur für Japaner interessant: Im Hauptmenü erfahrt Ihr mehr über die 'begabte' Darsteller-Riege.



Kuck mal, was geht denn hier ab? Mit Lippenstift malt Ihr eine geheime Botschaft auf den Spiegel.

Best of the Rest



Interessant: Sonys "DJTV" begeistert eher durch das ungewöhnliche Spielkonzept denn durch optische Schmankerl.

Kurz und kompakt beleuchten wir weitere PS2-Starttitel und die Highlights des Playstation-Festivals in Tokio.


Bemani – Folge 5: Konamis "Drum-Mania" macht aus Euch einen Schlagzeug-Profi.

Die meisten Starttitel haben wir Euch auf den letzten Seiten ausführlich präsentiert, zwei Brettspielumsetzungen unterschlagen wir dreist. Interessanter erfasst die PS2 bereits zum Start die erste Musikspiel-Welle. Trendsetter Konami lässt es sich nicht nehmen, nach DJ-, Gitarren- und Tanzfans nun (angehende) Schlagzeuger mit einer spaßigen Reaktionsübung zu versorgen. **Drum-Mania** folgt ganz dem „Beatmania"-Prinzip, der passende Drum-Controller bietet neben fünf Schlagflächen auch ein authentisches Fußpedal. Nicht nur Arme und Fußspitzen, sondern Euren kompletten Körper bringt Jalecos **Stepping Selection** in Bewegung. Im Stil von „Dance Dance Revolution" hüpft Ihr auf einer Tanzmatte herum und folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm. Für die Musikuntermalung lizenzierte Jaleco bekannte Songs wie „Footloose", den Titelsong von „Ghostbusters" und „I'm a Scatman". Sogar nach „Dschingis Khan" von der gleichnamigen deutschen Combo dürft Ihr steppen. **DJTV** (bisheriger Arbeitstitel „Be on Edge") von Sony vermischt Musik, Knobelei und einen interaktivem Comic zu einem ungewöhnlichen Spiel: Im richtigen Rhythmus müsst Ihr Balken am unteren Bildrand aneinanderreihen und durch mathematisch korrekte Kombinationen den Film in der Mitte des Bildschirms in Bewegung setzen. „DJTV" erfordert einige Minuten Eingewöhnungszeit, lässt Euch dann aber so schnell nicht mehr los. Bisher konnten wir nur eine Demo-Version spielen, spätestens

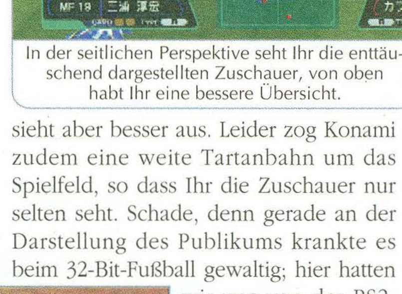



Ursprünglich als Starttitel geplant, wurde „World Soccer 2000" – die PS2-Version der populären „ISS"-Serie – auf April/Mai verschoben. Wir haben uns in Japan eine spielbare Demo-Version gesichert, die allerdings noch relativ unfertig wirkt. So läuft ein Mitspieler schon mal unmotiviert am Ball vorbei und der Schiri bittet zum unpassendsten Zeitpunkt – der Stürmer steht frei vor dem Tor – zum Pausentee. Auch optisch kann „World Soccer 2000" unsere hohen Erwartungen nur zum Teil erfüllen. Animationen und Detailgrad der Spieler sind ansprechend – Segas „Virtua Striker 2" sieht aber besser aus. Leider zog Konami zudem eine weite Tartanbahn um das Spielfeld, so dass Ihr die Zuschauer nur selten seht. Schade, denn gerade an der Darstellung des Publikums krankte es beim 32-Bit-Fußball gewaltig; hier hatten wir uns von der PS2-Version das Plus an Atmosphäre und Emotionen erhofft. Zufriedenstellend sind die zahlreichen Spielmodi inklusive Szenario, Training und Elfmeterschießen.

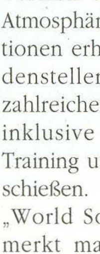
„World Soccer 2000" merkt man wie den meisten Playstation-2-Spielen den enormen Zeitdruck an, unter dem die Entwickler stehen. Noch wirkt vieles unfertig, doch wir hatten es ja wie gesagt mit einer Demo-Version zu tun. Da nicht zuletzt bei einem Fußballspiel das Feintuning wichtig ist, kann sich unser Urteil, besonders in Sachen Spielspaß, noch deutlich ändern. *ts*



In der seitlichen Perspektive seht Ihr die enttäuschend dargestellten Zuschauer, von oben habt Ihr eine bessere Übersicht.




Goooaaal! Beim Torjubel fährt die Kamera ganz nah ran und zeigt Euch das animierte Gesicht des Schützen.



World Soccer 2000

GENRE: Sport

HERSTELLER: Konami

BRD-RELEASE: Herbst

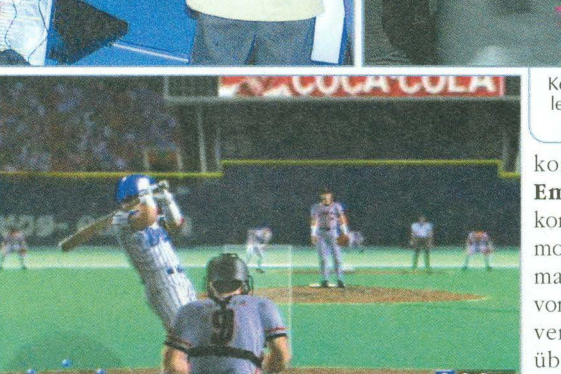




Das witzige Tanzspiel "Stepping Selection" protzt mit zahlreichen Lizenztracks



Kein Aprilscherz: "I.Q. Remix+" legt bei Bewegung einen seltsamen 'Blur'-Effekt übers Bild.



Sieht auch in Bewegung fantastisch aus: "Gekikuukan Pro Baseball" von Square erscheint dieser Tage in Japan.

Spielt sich gewöhnungsbedürftig, sieht aber schick aus: Squares "Driving Emotion Type-S".

im Mai soll "DJTV" in Japan im Laden stehen. Bereits am 4. März kaufen konnten fernöstliche PS2-Fans das sechste Kapitel von Artdinks Eisenbahn-Serie. **A-Train 6** erlaubt, wie schon die fünf Vorgänger, Bau und Verwaltung eines kompletten Schienennetzes. Natürlich dürft Ihr auch selbst in das Führerhaus steigen und durch hochauflösende Städte mit eher langweiligen Texturen brausen. Nicht sonderlich beeindruckend!
Ebenso wenig haute uns **Golf Paradise** aus dem Hause TE Soft vom Hocker. Das Fun-Golf leidet unter schlichter Umgebung und Schwankungen in der Bildrate. Ließ uns das ebenfalls auf witzig getrimmte **Powerful Pro Baseball 7** von Konami eher kalt, beeindruckte Squares **Gekikuukan Pro Baseball** Fans des amerikanischen (und japanischen) Volkssports mit grandios lebensnahen Animationen – wow! Nur die wabernde Zuschauertextur enttäuschte, sowas wollten wir auf der PS2 eigentlich nicht mehr sehen. Ebenfalls von Square kommt im April **Driving Emotion Type-S**. In Tokio konnten wir den „Gran Turismo 2000"-Konkurrenten erstmals anspielen und waren von dem unrealistischen Fahrverhalten (die Lizenzwagen übersteuern extrem) enttäuscht. Optisch bewegt sich „Type S" auf einem Level mit dem Sony-Flitzer.
Nach dem angekündigten **FIFA 2000** suchten wir in Tokio leider vergeblich. Von Electronic Arts war nur **Snowboard Super-X** zu sehen – bei einer Bildrate im Zeitplupenbereich hätten die US-Boys aber lieber auf eine Präsentation verzichtet. Hoffen wir auf die E3. *ts*

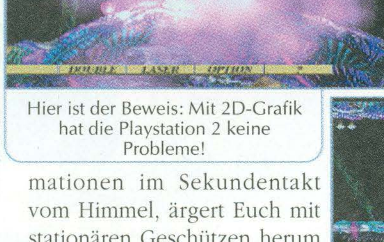


Durchschnittlicher PS2-Abschlag: Golf Paradise von TE Soft.

GRADIUS III AND IV 復活の神話



Hier ist der Beweis: Mit 2D-Grafik hat die Playstation 2 keine Probleme!



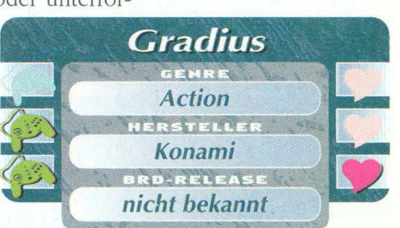
Strategische Entscheidung: Vor dem Start ins All wählt Ihr aus mehreren Raumschiffen mit unterschiedlicher Bewaffnungsstruktur.

Ein Retro-Spiel als Starttitel für die Playstation 2? Konami scheut sich nicht, den Automatenklassiker „Gradius 3" aus dem Jahre 1989 auf eine PS2-CD-ROM zu pressen. Und weil noch genügend Platz auf der Silberscheibe war, wurde schnell noch der wenig erfolgreiche Arcade-Nachfolger aus dem letzten Jahr dazugepackt. Auch dieser geht zwar nicht an die Leistungsrenze von Sonys Playstation 2, hebt sich aber zumindest durch Highres-Grafik und hübsche Partikeleffekte vom 16-Bit-Vorgänger ab. Erwartungsgemäß geht die 128-Bit-Hardware auch bei mehr als einem Dutzend gleichzeitig dargestellter Objekte nicht in die Knie. Spielerisch sind sich die beiden Vertikal-Scroller ähnlich: Mit Photonen-Laser, Doppelschuss, Fire'n'Forget-Raketen und ähnlichem Kriegsmaterial holt Ihr Gegner-Formationen im Sekundentakt vom Himmel, ärgert Euch mit stationären Geschützen herum und schickt in regelmäßigen Abständen ausgefeilte Zwischengegner ins Jenseits. Ein Action-Feuerwerk vom Intro bis zum Abspann! Dank acht Schwierigkeitsgraden wird niemand über- oder unterfordert.
„Gradius 3 & 4" sollte man Freunden nicht gerade als PS2-Hardware-Demo präsentieren. Retro-Fans fesselt es aber tagelang an die schwarze Edel-Konsole. *ts*





Vergesst die Hardware und habt einfach Spaß: "Gradius 3" wurde originalgetreu umgesetzt und spielt sich grandios!



In Japan erschienen

TITEL	GENRE	HERSTELLER
A-Train 6	Strategie	Artdink
Drum-Mania	Musik	Konami
Doukyo Billards 2	Billard	Ask
Eternal Ring	Rollenspiel	From
Fantavision	Knobelspiel	Sony
Kakinoki Shogi	Brettspiel	Ascii
Kessen	Strategie	Koei
Morita Shogi	Brettspiel	Yuki
Ridge Racer 5	Rennspiel	Namco
Street Fighter Ex 3	Beat'em-Up	Capcom
Stepping Selection	Tanzen	Jaleco

Angekündigt für die nächsten Monate

TITEL	GENRE	HERSTELLER	JAPAN-TERMIN
500 GP	Rennspiel	Namco	NICHT BEKANNT
All Star Pro Wrestling	Wrestling	Square	2. Quartal
American Arcade Pinball	Action	Astroll	2. Quartal
Armored Core 2	Strategie	From Software	3. Quartal
Be On Edge	Action	Sony	2. Quartal
Buchigire Kongou	Beat'em-Up	Artdink	2. Quartal
Dark Cloud	Rollenspiel	Sony	4. Quartal
Dead or Alive 2	Beat'em-Up	Temco	30. März
Den Sen	Action	Sony	3. Quartal
Driving Emotion Type-S	Rennspiel	Square	30. März
Evergrace	Rollenspiel	From Software	27. April
Ex Billards	Sport	Takara	16. März
Extermination	Action	Sony	NICHT BEKANNT
Final Fantasy 10	Rollenspiel	Square	1. Quartal 2001
Final Fantasy 11	Rollenspiel	Square	3. Quartal 2001
Gekikuukan Pro Baseball	Sport	Square	30. März
Golf Paradise	Sport	T&E Software	23. März
Gradius 3&4	Action	Konami	13. April
Gran Turismo 2000	Rennspiel	Sony	2. Quartal
Gun Griffon	Action/Strategie	Gamearts	NICHT BEKANNT
I.Q. Remix+	Puzzle	Sony	23. März
Let's Play Mahjong	Mahjong	Konami	13. April
Maximo	Action	Capcom	NICHT BEKANNT
Onimusha: The Demon Warrior	Action-Adventure	Capcom	2. Quartal
Outcast 2	Action	Infrogrames	4. Quartal
Permanent Expert 4	Action	Konami	13. April
Popolocrois 3	Rollenspiel	Sony	4. Quartal
Powerful Pro Baseball 7	Sport	Konami	2. Quartal
Primal Image	Simulation	Atlus	27. April
Reiselied: Ephemeral Fantasia	Rollenspiel	Konami	2. Quartal
Resident Evil Level 4	Action-Adventure	Capcom	NICHT BEKANNT
Sky Surfer	Action	Idea	13. April
Spawn: In the Demon's Hand	Action	Capcom	NICHT BEKANNT
Splash Dive	Action	Sony	3. Quartal
Snowboard Super X	Sport	EA	27. April
Street Mah-Jong	Strategie	SunSoft	2. Quartal
Tekken Tag Tournament	Beat'em-Up	Namco	30. März
The Bouncer	Action	Square	2. Quartal
The King and I	Action	Sony	3. Quartal
Unreal Tournament	Action	Epic	3. Quartal
Walpurgis Day & Night	Action	Konami	NICHT BEKANNT
World Soccer 2000	Sport	KCET	2. Quartal
X-Fire	Action-Adventure	EA	2. Quartal
Zeo	Action	Konami	NICHT BEKANNT

"Wo ist der Leistungssprung?"

Selten herrschte in der Redaktion eine so betrübte Stimmung wie an jenem 6. März, als die PS2 ins Haus kam. Ich hatte in Tokio zwar schon die meisten Spiele gesehen – aber man hofft ja immer. Doch leider übertrifft kein Starttitel das aktuelle Dreamcast-Niveau. Wo ist die vierfache Grafikleistung? Da will mich auch nicht trösten, dass Scheiben wie "Ridge Racer 5" tierisch Spaß bringen – Spaß machen auch 8-Bit-Spiele. Ich will realistischere Grafik und mehr Atmosphäre! Meine Emotionen? Ernüchterung & Enttäuschung!

THOMAS SZEDLAK

"Vorfreude war die schönste Freude"



Die Ernüchterung ist nur allzu verständlich. Sony hat es nicht geschafft, *das* Killerspiel zum PS2-Start mitzuliefern. Bis auf das brillant aussehende "Kessen" gibt es nichts, was annähernd die Kapazitäten der Konsole ausnutzen würde. "Ridge Racer 5" ist ein ansehnliches Rennspiel, nicht weniger, aber eben auch nicht mehr. Dabei will ich nicht mal auf technischen Schlampereien oder schwacher Programmierung herumreiten; was mir bei den Starttiteln am meisten fehlt, ist Innovation.

STEPHAN FREUNDORFER

So werten wir

Die Joypads symbolisieren unsere sachlich korrekte Spielspaß-Einschätzung, die Herzen unsere Emotionen beim Spielen.



"Der emotionale Höhenflug lässt auf sich warten"

Im Gegensatz zu Kollege Thomas hatte ich PS2-Software bisher nur in Form von kurzen MPEG-Filmchen via Internet gesehen. Die Spannung war bei mir deshalb doppelt so groß, als "Ridge Racer 5" endlich im DVD-Laufwerk verschwand. Hastig das Intro weggedrückt und ab zum Rennen: Aha, läuft flüssig wie ein Arcade-Automat. Hey, netter Funkenflug grade eben! Aber wo ist der versprochene Höhenflug der Gefühle, den die Emotion Engine auslösen soll? Also schnell den neuesten Teil der Capcom-Endlosserie eingelegt und die Enttäuschung über Namcos Renner aus dem Leib geprügelt. Doch was ist das? Sobald sich mehr als zwei Kämpfer auf dem Bildschirm tummeln, fängt's zum Ruckeln an! Hoffentlich kitzeln die Entwickler bis zum Europa-Start mehr Leistung aus der PS2 heraus – gut sechs Monate haben sie dafür Zeit!

OLIVER SCHULTES

ENTWICKLER:
Travellers Tales, England
(www.racemania.net)

Muppet Race Mania

Renaissance der frechen Puppen: Letztes Jahr kehrten die Geschöpfe Jim Hensons mit dem Film „Muppets aus dem All" zurück auf die Kinoleinwand, nun treiben Kermit und Konsorten ihr Unwesen auf der Playstation. Um die historischen Helden des Kinderprogramms schuf das englische Team Travellers Tales einen Fun-Racer im „Mario Kart"-Stil – mit einer Unmenge an Charakteren, Kursen und Geheimnissen.

Anfangs befinden sich im Puppen-Autohaus gerade mal acht Gefährte mit den dazugehörigen Filz-Fahrern. Die füllige Miss Piggy sitzt stilecht am Steuer eines Monster Trucks, Fozzie Bär nutzt eine Dampfwalze und Hakennase Gonzo hängt seinen Rüssel gar aus einer fliegenden Untertasse. Weitere 17 Knopfaugen warten darauf, von Euch freigeschaltet zu werden. Egal, ob in Einzelrennen oder Meisterschaft, jeweils fünf KI-Fahrer machen Euch den Sieg streitig. Eine gute Ausgangsposition erreicht Ihr durch einen feurigen Kavalierstart: Drückt in den Sekunden vor der Freigabe nach dem Senso-Prinzip die angegebenen Tasten, um mit einem kräftigen Turbo-Boost loszulegen. Auf der Strecke selbst seid Ihr nicht nur damit beschäftigt, Kurven zu schneiden, Konkurrenten abzudrängen und Abkürzungen zu finden. Zwei Sorten Pick-Ups erfreuen das Sammlerherz: Energiereiches Obst nehmt Ihr auf, um Euren Nitro-Vorrat zu vergrößern. Goldene Sterne verschaffen Euch Waffen wie explodierende Fische, Huhnraketen oder Pinguin-Minen, mit denen Ihr die Gegner aus der Bahn werft.

Da schaut Fozzie Bär dumm aus der Wäsche: Auch die Konkurrenten nutzen Nitro-Power, Extrawaffen und Abkürzungen.

Nicht nur Fahrer und Gefährte sind reichlich vorhanden, auch an Strecken herrscht kein Mangel. Anfangs müht Ihr Euch auf sechs Kursen ab, als Lohn für Euer Durchhaltevermögen winken 22 weitere Strecken. Dabei durchquert Ihr Sümpfe und Geisterstädte, rast über Hotel- und Museumsflure oder macht die Straßen von London und New York unsicher. Einige Kurse weichen vom gewohnten Rennprinzip ab: So gibt es „Destruction Derby"-artige Level, in denen Ihr die Gegner durch Waffengewalt zur Schrottreife bringt. Auf Stunt-Kursen müsst Ihr nur ins Ziel kommen – weder Uhr noch Gegner sitzen Euch im Nacken.

Ebenfalls solo wagt Ihr Euch im Adventure-Modus auf die Piste. Innerhalb eines Zeitlimits erforscht Ihr die Strecke und erledigt bestimmte Aufgaben. So müsst Ihr sämtliche Früchte oder Sterne einsammeln, eine verborgene Film-Klappe finden und einen Bulldozer zu einem Zielpunkt bugsieren. Auf etlichen Kursen befinden sich versteckte Muppets, zu denen Ihr erst gelangen müsst, um sie dann in einem Kopf-an-Kopf-Rennen zu schlagen. Für Eure Erfolge werden jeweils vier Secrets pro Kurs bzw. weitere Charaktere freigegeben – eine Mammutaufgabe, die mehr Zeit fordert, als alle

***Ein Wiedersehen** mit den Muppets soll es im nächsten Jahr auch im Fernsehen geben. 26 neue Folgen sind geplant; da im Stil der Show nichts geändert wird, dürft Ihr Euch auf Klassiker wie die Schweine im Weltall oder den dänischen Koch freuen. Das Puppenrevival kommt zustande durch den Verkauf der Muppets-Rechte an den Münchner Medienkonzern EM.TV.*



Filmausschnitte im Spiel geben Euch einen Vorgeschmack auf die zukünftigen Muppets-Abenteuer

Das Unternehmen, das sich hauptsächlich mit der Vermarktung von Film- und TV-Rechten beschäftigt, ist einer der Stars an der deutschen Börse. Gerüchten zufolge stehen auf der Einkaufsliste von EM.TV als nächstes die Rechte am Formel-1-Zirkus.



Nicht empfehlenswert: Der Splitscreen leidet unter starkem Geruckel und Gegnermangel.

ÜBERRASCHUNGSERFOLG: In Vergessenheit geratene Kinder-TV-Stars als Protagonisten eines optisch mäßigen Rennspiels? Zweifel dieser Art lösen sich schon nach kurzer Zeit in Luft auf, denn in dem Muppet-Raser steckt mehr als es den Anschein hat. Die Grafik ist nicht berauschend, dafür schnell und flüssig, die Handhabung simpel – Herausforderungen gibt es aber mehr als genug. Die Unzahl an Figuren, Strecken, Secrets und Modi motivieren jeden, der mit niedriger Frustschwelle und erhöhtem Spaß-Anspruch an Rennspiele herangeht. Erfahrene Piloten mögen ob des simplen Fahrverhaltens die Nase rümpfen und Grafikfetischisten müde lächeln, nostalgische Kindsköpfe und Freunde leichter Bildschirmunterhaltung freuen sich aber über einen witzig präsentierten und langfristig fesselnden Zeitvertreib.

Stephan Freundorfer





Kilometer fressen ist nicht alles: Auf Stuntkursen müsst Ihr Eure Geschicklichkeit beweisen, im 'Battle'-Modus nach Kanonenfutter suchen.



Spielspaß **76%**

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	57%
SOUND	66%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Motorisierte Muppets düsen durch magere Milieus: Spaß- und Secretfülle wiegen mäßige Technik auf.







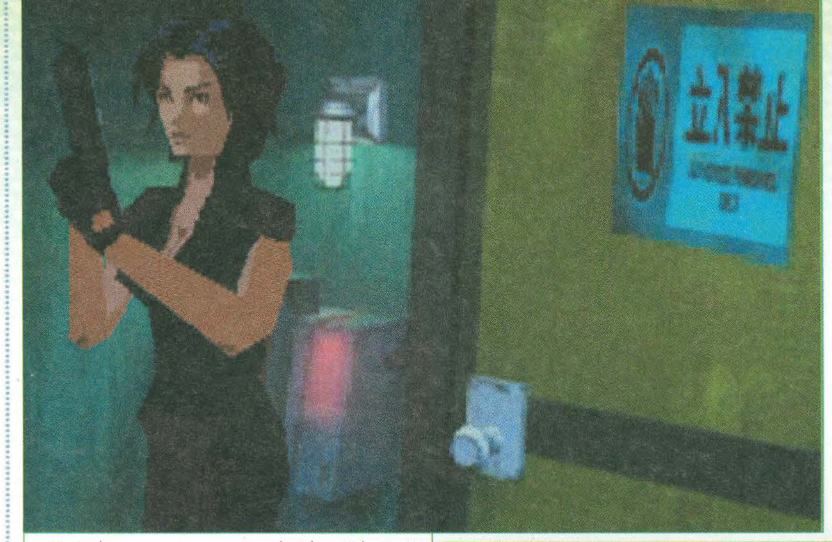

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Fear Effect

ENTWICKLER:
KRONOS, USA
(WWW.KRONOS.COM)

***Die vorzügliche Optik** von „Fear Effect" ist mit einem großen Manko behaftet: Am oberen und unteren Rand bleibt jeweils ein Viertel des Bildes schwarz! Zwar überdecken so gelegentlich erscheinende Anzeigen wie 'Angstfaktor' und Inventarleiste nicht die Spielgrafik, doch zugunsten einer Vollbilddarstellung hätten wir diese Einschränkung gerne in Kauf genommen. Auf unseren Bildschirmfotos seht Ihr – aus ästhetischen Gründen – nur einen vergrößerten Ausschnitt der Spielgrafik ohne die vollen schwarzen Ränder. Wie "Fear Effect" bei Euch zu Hause aussieht, zeigt unteres Bild.*

So sieht's wirklich aus: Wohl aus technischen Gründen bleibt das halbe Bild in "Fear Effect" schwarz.



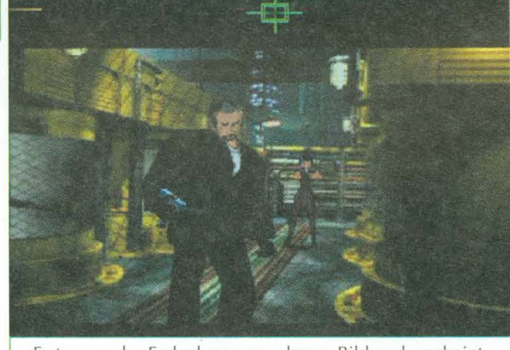
Zwischensequenzen unterscheiden sich nur leicht von der eigentlichen Spielgrafik – dieses Bild zeigt die reale Action.



Trio mit sechs Knarren: Eidos besetzt Euch in „Fear Effect" gleich in einer Dreifachrolle. Bei der Suche nach der vermissten Wee Ming Lam, 16-jährige Tochter eines einflussreichen chinesischen Geschäftsmannes, schlüpft Ihr abwechselnd in die Rollen eines dreiköpfigen Spezialistenteams; bestehend aus der 24-jährigen Schönheit Hana Tsu-Vachel, dem 34-jährigen Ex-Militär Royce Glas und dem 37-jährigen Sprengstoffspezialisten Jakob 'Deke' Deco. Jeder der drei Charaktere gehört nicht in die Kategorie 'strahlender Held', sondern hat eine düstere Vergangenheit. Im Laufe des Spiels bringt die Handlung Licht ins Dunkel – so entwickelt Ihr schließlich nicht nur Sympathien für Eure Alter Egos.



Von Anfang an nicht leiden könnt Ihr Wee Mings Vater Mr. Lam. Der hat nicht nur Euch auf seine Tochter angesetzt, sondern auch seine eigenen Leute. Der Plan ist klar: Entweder Lams Mannen finden Wee Ming selbst, oder sie sorgen dafür, dass kein Abnehmer für eine Erfolgsprämie übrig bleibt. Trübe Aussichten...


Erst wenn das Fadenkreuz am oberen Bildrand erscheint, trefft Ihr den Gegner garantiert.

Auf den ersten Blick dem „Resident Evil"-Prinzip folgend, hat das cinematische Action-Adventure weitere Besonderheiten zu bieten. So bastelte Entwickler Kronos die Umgebung nicht aus statischen Renderings, sondern lässt kleine Filmchen ablaufen. Scheinwerfer kreisen umher, helle Neonlichter flackern und riesige Videoleinwände senden ihr Programm. So bekommt Ihr während


Hör mal, was da spricht: Schnelle Schnitte und Großaufnahmen bringen Rasanz in die Zwischensequenzen.

Eures Abenteuers nicht eine Location ohne Hintergrundanimation zu Gesicht. Zusätzlich zu den platzfressenden FMV-Loops befinden sich auf den vier „Fear Effect"-CDs Dutzende Zwischensequenzen und eine umfangreiche deutsche Sprachausgabe (siehe Randspalte).

Zu Beginn Eures gefährlichen Auftrages landet Ihr mit einem Hubschrauber auf dem Dach des Lam-Firmengebäudes. Als Hana Tsu-Vachel schaltet Ihr mit Eurer Pistole die ersten beiden Wachen aus, was dank automatischer Zielerfassung kein Problem darstellt. Sobald ein Fadenkreuz am oberen Bildrand erscheint, habt Ihr den Feind im Visier. Gegnerischem Feuer weicht Ihr durch eine Hechtrolle zur Seite aus oder geht in die Knie. Für schnellen Rückzug dreht Ihr Euch auf Knopfdruck um 180° und spurtet dann schnell um die Ecke. Habt Ihr nach wenigen Minuten eine zweite Pistole ergattert, nehmt Ihr zwei Gegner gleichzeitig ins Visier – John Woo lässt grüßen.

In regelmäßigen Abständen stellt sich Euch ein besonders hartnäckiger Widersacher in den Weg, bei dem Ihr mit der sonst üblichen Taktik 'Anschleichen & Abdrücken' nicht weit kommt. Einmal sollt Ihr einen Hubschrauber (!) mit einem cleveren Trick besiegen, ein anderes Mal Eure waffenmäßige Unterlegenheit durch Ausweichmanöver und die richtige Kampftaktik wettmachen. Leichter gesagt als getan – bei jedem Zwischengegner müsst Ihr damit rechnen, mehrmals ins Gras zu beißen. Zum Glück sind Speicherpunkte reichlich gesät und Ihr dürft vier Spielstände auf Memory Card bannen. Diesen Luxus

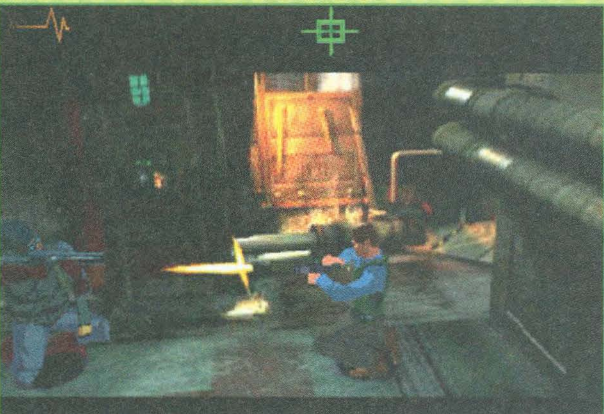


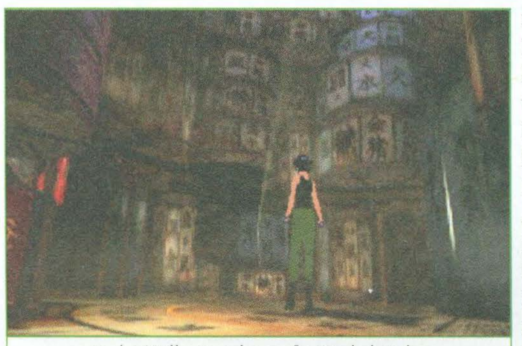


Die Waffen der Frau: Hana löst Ihr Handtuch und bringt so den Soldaten aus der Fassung.




Kawoom! Hier stand einmal Euer Hubschrauber – eine Fluchtmöglichkeit weniger...


Mit dem Sturmgewehr räumt Ihr eine ganze Horde anrückender Soldaten aus dem Weg


In der Hölle: Vor das große Finale hat der Entwicklergott dieses knifflige Rätsel gesetzt.

solltet Ihr nutzen, denn wer mit wenig Energie einem Zwischengegner gegenübertritt und auf keinen früheren Spielstand mit bester Gesundheit zurückgreifen kann, kommt aus dieser Sackgasse kaum raus.
Nachdem Ihr mit Hana den ersten Zwischengegner besiegt habt, währt Eure Freude nur kurz: Ihr seht noch Hanas überraschten Gesichtsausdruck bei der Gefangennahme, dann wechselt die Spielfigur zum ersten Mal. Kollege Royce Glas, der mit Euch im Hubschrauber saß, wird sogleich unter Beschuss genommen und kann sich im letzten Moment vor einer Rakete in Sicherheit bringen. Charakterwechsel folgen nun am laufenden Band, manchmal spielt Ihr im Abstand von wenigen Minuten mit Hana, Royce und Deke.
Zwischen den heißen Gefechten müsst Ihr aber auch kühlen Kopf bewahren. Während die ersten Denkaufgaben nach dem Prinzip 'Schlüssel ins nächstbeste Schlüsselloch' noch simpel sind, steht Ihr nach einer halben Stunde vor dem 'Lieblingsproblem' vieler Filmhelden: Die zu entschärfende Bombe. Hier habt Ihr, wie bei vielen Rätseln in „Fear Effect", mehrere Lösungsmöglichkeiten. Der Gehirnakrobat kappt durch logisches Denken die richtigen Drähte, der Normalspieler merkt sich die Hinweise an einer Häuserwand und der potenzielle Lottomillionär hofft auf sein glückliches Händchen. Bei weiteren Puzzles hat Entwickler Kronos penibel auf eine logische Lösung geachtet. So müsst Ihr z.B., gefangen in einer Zelle, eine Wache durch eine Ölpfütze außer Gefecht oder eine elektrische Leiter am Sicherungskasten in Betrieb setzen.
Emotionen spielen in „Fear Effect" eine wichtige Rolle: Nicht nur, dass Ihr während Eures Abenteuers aus witzigen Dialogen, knallharter Action und bedrohlich spannender Handlung ein Wellenbad der Gefühle durchschreitet – auch Eure Helden leiden unter Angstzuständen. Statt einer Energieleiste wird nämlich der 'Angstfaktor' angezeigt. Treffer des Gegners erhöhen Euren Herzschlag bis hin zum Exitus. Habt Ihr die Gefahr überwunden, also z.B. den Gegner ausgeschaltet oder ein Rätsel gelöst, beruhigt sich Euer Puls wieder. Zum Durchspielen müst Ihr nicht alle Puzzles schaffen, allerdings erleichtert Ihr Euch dadurch im wahrsten Wortsinne das Leben. "Fear Effect" bietet drei unterschiedliche Abspänne. Das Happy End bekommt Ihr nur im kniffligeren der beiden Schwierigkeitsgrade zu Gesicht. *ts*

EIN DERART FRUSTREICHES ACTION-ADVENTURE wie „Fear Effect" kam mir bislang selten unter: Der Tod ist Euer ständiger Begleiter, den 'Game Over'-Bildschirm seht Ihr häufiger als Euch lieb ist. Viele Passagen sind nur nach dem 'Trial & Error'-Prinzip zu schaffen. So zieht Entwickler Kronos das trotz vier CDs eher kurze Abenteuer künstlich in die Länge. Haltet Ihr durch, werdet Ihr allerdings mit einem der schönsten, atmosphärischsten und packendsten Playstation-Abenteuer der letzten Zeit belohnt. Die filmreife Story hält viele, teils beklemmende Überraschungen bereit; die Präsentation ist schlichtweg atemberaubend. Habt Ihr Euch an die gravierende Einschränkung der Bildgröße gewöhnt, lernt Ihr die ungemein lebendige Optik schätzen. Ist der Abspann über Euren Bildschirm geflimmert, hält sich der Drang zum erneuten Durchspielen allerdings in Grenzen. Um die alternative Schluss-Szene zu bewundern, müsst Ihr nur den letzten Spielstand laden und dann 'eine andere Entscheidung treffen'. Und „Fear Effect" auf dem hohen Schwierigkeitsgrad spielen wohl nur Profis mit eisenharten Nerven durch. Ein kurzes, aber heftiges Vergnügen, das Ihr so noch nie auf der Playstation erlebt habt.

Thomas Szedlak


Im Doppelpack billiger: Mit zwei Pistolen bewaffnet nehmt Ihr mehrere Gegner gleichzeitig aufs Korn.

Mit der Präsentation

von "Fear Effect" setzt Entwickler Kronos neue Maßstäbe auf der Playstation. Vom schockierenden Intro bis zum furiosen Finale fühlt Ihr Euch fast wie im Kino. Zahlreiche, nahtlos in die Spieloptik integrierte FMVs faszinieren mit Kamerafahrten, Großaufnahmen und weiteren Filmelementen. Zur kinoreifen Atmosphäre trägt auch die gelungene Sounduntermalung bei. Unheilschwangere, der jeweiligen Situation angepasste Klänge untermalen Euren Kampf mit dem 'König der Hölle'.


Bekanntes Film-Stilmittel: Das Intro zeigt eine spannende Szene aus dem Ende Eures Abenteuers und weckt somit die Neugier des Betrachters.

Während die deutsche Version aus technischer Sicht zu wünschen übrig lässt – PAL-Balken und keine Geschwindigkeitsanpassung – ist die Lokalisierung tadellos: Engagierte Profisprecher wie bei „Fear Effect" sollten gesetzlich vorgeschrieben werden!


Ein typisches Rätsel: Der Code für einen Tresor entspricht der Leuchtreklame am Haus.



HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	85%
SOUND	87%
Spielspaß	83%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Das Spiel der tausend Tode: Ungemein frustreiches Action-Adventure mit filmreifer Story und genialer Präsentation.








ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant. Bereits in Arbeit ist ein Nachfolger, der im nächsten Jahr auf Playstation-2-DVD erscheinen soll.

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren:
1 DM = 7,8 ÖS; Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Laden
Theo KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
dynatex
Brückstrasse 42-44
im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
Theo KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg

Theo KRANZ VERSAND UND LADEN

SEGA DREAMCAST DM 399,- (kein Skonto!)

Dreamcast

Dreamcast [ohne Skonto!!!]	399,-
PORTOFREI Controller orig.	59,95
PORTOFREI Dreamcast-Stick orig.	94,95
PORTOFREI Keyboard orig.	59,95
PORTOFREI Vibration Pack orig.	49,95
PORTOFREI VMU-Card orig.	59,95
PORTOFREI Racing CP (Lenkrad) orig.	124,95
PORTOFREI Pistole Dreamblaster	74,95
PORTOFREI Scart-Kabel orig.	49,95
PORTOFREI Blue Stinger	94,95
Crazy Taxi	89,95
Dead or Alive 2 (Mai)	89,95
Deadly Skies	89,95

Crazy Taxi (DC) 89,95 — Star Wars Racer (DC) 89,95

PORTOFREI NBA 2K (DC) 94,95 — PORTOFREI Evolution (DC) 84,95

Dreamcast

Resident Evil: Code Veronica (DC) 99,95

PORTOFREI Dragon's Blood	89,95
PORTOFREI Ecco the Dolphin (April)	89,95
PORTOFREI ECW Hardcore Revolution	89,95
PORTOFREI Evolution	84,95
F1 Racing Championship (Mai)	89,95
F1 World Grand Prix	99,95

Dreamcast

Get Bass inkl. Controller	169,95
Heroes o.Might & Magic 3	89,95
House of Dead 2	89,95
Legacy of Kain: Soul Reaver	89,95
Marvel vs. Capcom	89,95
MDK 2	99,95
PORTOFREI NBA 2K	94,95
Nomad Soul	89,95
PORTOFREI Power Stone	89,95
Rayman 2 (März)	89,95
Resident Evil: Code Veron.(Apr)	99,95
Roadsters	89,95
Sega Rally 2	99,95
PORTOFREI Shadowman	89,95
Slave Zero	99,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	89,95
Star Wars Ep. 1 Racer (April)	89,95
Streetfighter Alpha 3	89,95
PORTOFREI Tee Off	89,95
Tomb Raider 4	89,95

Dreamcast

Tony Hawk's Skateboard.(Apr.)	89,95
Toy Story 2	89,95
V-Rally 2 (Mai)	89,95
PORTOFREI Vigilante 8 2nd Off.	94,95
Virtua Fighter 3 tb	89,95
Virtua Striker 2	89,95



L. of K.: Soul Reaver (DC) 89,95 — Tomb Raider 4 (DC) 89,95

Rayman 2 (DC) 89,95 — Dead or Alive 2 (DC) 89,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition	199,-
N64 Donkey Kong Pak	299,-
Control Pad orig. clear purple	54,95
Mem. Card orig. 0,25 M	34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
Expansion Pak orig. (in Bulk)	49,95
PORTOFREI Equalizer - Mogelmodul	59,95
XPloder	99,95
Rumble Pak original	34,95
Rumble Pak LX4 Tremor	29,95
Rumble Pak LX4 Tr.+1M	49,95
Transfer Pak orig.	29,95
PORTOFREI Armorines in Pr.Sw.	89,95
PORTOFREI Army Men-Sarge's Heroes	99,95
Battletanx - Glob.Assault	99,95
Battle Zone 64	109,95
Castlevania: Leg. of Darkness	109,95
Daikatana	109,95
Donkey Kong 64#	99,95
Earthworm Jim 3D	89,95
ECW Hardcore Revolution	99,95
F1 Racing Championship(April)	109,95

NINTENDO 64 Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Aero Gauge	29,95
Bomberman Hero	49,95
Chalies Blasts Territory	49,95
F-Zero X	59,95
G.A.S.P.	29,95
Hexen	19,95
Iggy's Reckin' Balls	39,95
NBA Jam '99	29,95
NBA Pro '99	49,95
The New Tetris	74,95
NFL Quarterback Club'99	29,95
NHL Pro '99	49,95
Penny Racers	49,95
Premier Manager 64	39,95
Racing Simulation 2	49,95
Rakuga Kids	29,95
Shadowman	49,95
Silicon Valley	39,95
Tonic Trouble	79,95
Turok 2 - dt.	39,95
Turok 2 - engl. PAL	39,95
Turok Legenden d.v.Land.	49,95
Turok Rage Wars	49,95
V-Rally	39,95
Waialae C.C. True Golf	49,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

#: o.E.P.

Unser Osterangebot für NINTENDO 64 nur solange Vorrat reicht!

NINTENDO 64

inkl. Transfer Pack orig.

Ruff & Tumble (N64) 109,95 — Pokémon Stadium (dt.) (N64) 139,95

Tony Hawk's Skateboard. (N64) 89,95 — Operation WinBack (N64) 99,95

Gex 3: Deep Cover Gecko	119,95
Grand Theft Auto	99,95
Int. T&F: Summer Games(Apr)	109,95
Jeremy McGrath Supercross 2	89,95
Jet Force Gemini	109,95
Mario Party	89,95
Mario Party 2 (April)	109,95
NBA Live 2000	99,95
Nuclear Strike	109,95
Operation Winback (Apr.)	99,95
Paperboy 3D	109,95
Perfect Dark (Mai)	109,95

Donkey Kong 64# (N64) 99,95

PLAYERS CHOICE

F1 World Grand Prix	64,95
Lylat Wars	64,95
Mario Kart 64	64,95
Snowboard Kids	64,95
Wave Race 64	64,95

NINTENDO 64

Pokémon Stadium+Tra.P.(Apr)	139,95
Rainbow Six	99,95
PORTOFREI Rayman 2	119,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Ridge Racer 64 (April)	109,95
Ruff & Tumble	109,95
PORTO Shadowman	49,95
South Park Rally	89,95
Supercross 2000	99,95
Super Smash Bros.	89,95
Tarzan (April)	89,95
Tony Hawk's Skateboarding	89,95
Top Gear Rally 2	109,95
Toy Story 2	89,95
PORTO Turok Legenden d. verl. Landes	49,95
PORTO Turok Rage Wars (engl.)	49,95
Vigilante 8 2nd Offense	89,95
WCW Mayhem	99,95

Int. T&F Summer Games (N64) 109,95 — Ridge Racer 64 (N64) 109,95

Castlevania 2: Leg.of Darkn.(N64) 109,95 — ECW Hardcore Rev. (N64) 99,95

GAME BOY Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Bust A Move 2	29,95
Gargoyles Quest	34,95
Oddworld: Abe's Abent.	34,95
On the Tiles	34,95
Spirou	34,95
Superman	29,95
Tamagotchi	29,95
Top G. Rally (Rmbl) COLOR	49,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

GAME BOY COLOR

GameBoy Color	139,95
Dragon Quest Monster	64,95
F1 World Grand Prix 2	64,95
Mask of Zorro (März)	59,95
Tomb Raider	64,95
Wario Land 3 (April)	64,95



POKéMON
blaue Edition
rote Edition
gelbe Edition (ab Juni)

jeweils inkl. Linkkabel nur 64,95

Unser Osterangebot für GAME BOY nur solange Vorrat reicht!

Pokémon

Pokèmon - blaue Edition	64,95
Pokèmon - rote Edition	64,95
Pokèm. Pikachu Ped-o-Meter	44,95
Spieleberater Pokèmon	24,95
Sammelkarten: Theme Decks	24,95
Booster . 9,95 Starter Set	24,95
Pikachu Plüschfigur gross	34,95
Pokémon Plüschfigur klein	19,95

Sammelkarten und Plüschfiguren werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 235

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

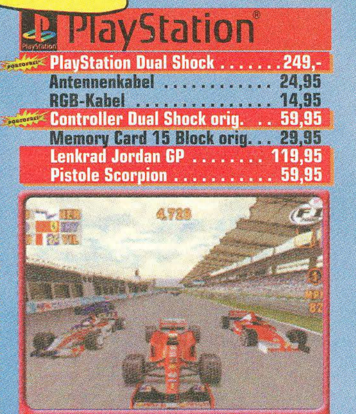


feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit PORTOFREI gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur Mastercard und Visa) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsolenartikel erhalten Sie 3% Rabatt (Skonto)!

10 Jahre

PlayStation

PlayStation Dual Shock	249,-
Antennenkabel	24,95
RGB-Kabel	14,95
Controller Dual Shock orig.	59,95
Memory Card 15 Block orig.	29,95
Lenkrad Jordan GP	119,95
Pistole Scorpion	59,95



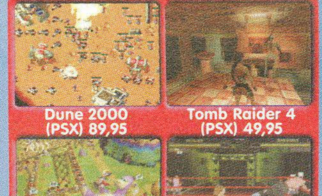
F1 2000 (PSX) 89,95

Pro Carry Case - Blaze	69,95
Gamebuster CDX	99,95
XPloder FX	84,95
Multi Tap	44,95
Space Station	24,95



MediEvil 2 (PSX) <TBA>

Action Pack (3 Spiele)	89,95
Ace Combat 3	99,95
Alien Resurrection (Mai)	89,95
Armorines in Project S.(Apr.)	94,95
Army Men 3D	89,95



Dune 2000 (PSX) 89,95 — Tomb Raider 4 (PSX) 49,95



Theme Park World (PSX) 89,95 — ECW Hardcore Rev. (PSX) 89,95

PlayStation Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Breath of Fire 3	39,95
Int. Superstar Soc.Pro'98	29,95
Ninja	39,95
Populous	49,95
Pay Pay 2	39,95
R-Types	29,95
Racing Simulation 2	39,95
Ridge Racer Revolution	39,95
Rollcage	34,95
Shadowman	49,95
Sports Car GT	69,95
J.McGrath Supercross'98	39,95
Tai Fu	69,95
Vs. (Versus)	29,95
Wild Nine's	39,95
WWF Attitude	49,95
„Z"	49,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon **am nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei***! Nutzen Sie unseren besonderen **Vorbestell-Service**: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt **portofrei***. **Bestell-Annahme**: 8:30-20:00 Uhr, Sa.10:00-16:00 Uhr.

PlayStation

Army Men Air Attack	89,95
Army Men-Sarge's Heroes	89,95
Battletanx	79,95
Beatmania - Europa Ed.	119,95
Box Champions 2000	89,95
Brunswick Bowling 2	89,95
Caesar's Palace 2000	89,95
Catan - die erste Insel	89,95
Championship Motocross	89,95
Colin McRae Rally 2 (April)	89,95
Colony Wars 3: Red Sun	59,95
C&C Alarmst.Rot:Gegenschlag	89,95
Cool Boarders 4	89,95
Crash Team Racing	99,95
Crusaders of Might & Mag	89,95
Demolition Racer	89,95
Die Hard Trilogy 2	89,95
Dino Crisis	89,95
Discworld Noir	84,95



Colin McRae Rally 2 (PSX) 89,95

Walt Disney Magical Racing	89,95
Dracula	89,95
Driver	89,95
Dukes of Hazzard Racing	89,95
Dune 2000	89,95
ECW Hardcore Revolution	89,95
Ehrgeiz	99,95
Euro 2000 (April)	89,95
F1 2000	89,95
F1 Racing Championship (Apr.)	89,95
F1 World Grand Prix	89,95
Fear Effect	89,95
FIFA 2000	89,95
Final Fantasy VIII (SVR)	89,95
Final Fantasy 8 Spec.Ed. (SVR)	109,95
Fisherman's Bait 2	89,95
Formel 1 '99 (SVR)	59,95
Fussball Live (SVR)	59,95
Fussball Live + MultiTap (SVR)	99,95
Galerians (April)	89,95
Gran Turismo 2	99,95
Grand Theft Auto 2	89,95
Grandia (dt.)	89,95
ISS Pro Evolution	89,95

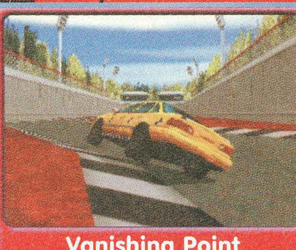


Colony Wars 3: Red Sun (PSX) 59,95 — Saga Frontier 2 (PSX) 99,95

inkl. Lenkrad 169,95 solange Vorrat reicht!

Gran Turismo 2 (PSX) 99,95 — Resident Evil 3 (PSX) 99,95

PlayStation



Vanishing Point (PSX) 89,95

Int. Track & Field 2	89,95
Jade Cocoon: Tamamayu Leg.	89,95
J.Bond: Tomorrow Never Dies	89,95
Killer Loop(Y.A.R.G)	89,95
24 Stunden von LeMans	89,95
Legacy of Kain: Soul Reaver	99,95
Lucky Luke Comic Star	44,95
Medal of Honor	99,95
Metal Gear Solid Artbook	89,95
Metal Gear Solid VR Miss.	44,95
MGS Pack (Plat. + Missions)	74,95
Micro Maniacs	89,95
Music 2000	89,95
N-Gen Racer (Mai)	79,95
NBA Live 2000	89,95
NBA In The Zone 2000	89,95
Need for Speed: Porsche	89,95
NHL 2000	89,95
NHL Blades of Steel 2000	89,95
NHL Face Off 2000	89,95
No Fear-Downhill Mountain B.	89,95
Overblood 2	89,95

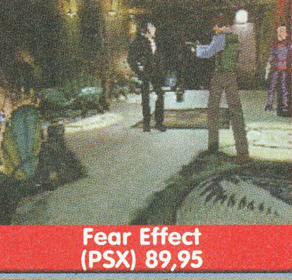


Grandia (dt.) (PSX) 89,95

Pac-Man World	69,95
Player Manager 2000	89,95
Point Blank 2 + Gun (SVR)	119,95
Prince Naseem Boxing	89,95
Pro Pinball - Fantastic Journey	89,95
PSX Pack 1 (3 Spiele)	89,95
PSX Pack 2 (3 Spiele)	89,95
PSX Pack 3 (3 Spiele)	89,95
Radical Bikers	89,95
Railroad Tycoon II	89,95
Rainbow Six	89,95
Rayman 2 (Mai)	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	89,95
Real Fishing	89,95
Resident Evil 3 (dt.)	99,95
Resident Evil: Survivor	99,95
Roadsters	79,95
Road Rash Jailbreak	89,95
Rollcage Stage 2	59,95
Ruff & Tumble	79,95
Saga Frontier 2	99,95

PlayStation

Die Schlümpfe	89,95
Shao Lin	89,95
Silent Hill	89,95
South Park	84,95
South Park Rally	89,95
South Park Luv Shack	89,95
Spec Ops	89,95
Spyro 2 - Gateway to Gli.	99,95
Star Ixiom	59,95
Star Wars Episode 1:Dunkle B.	89,95
Star Wars - Jedi Power (April)	89,95
Street Skater 2	89,95
Suikoden 2 (Juni)	89,95
Superbike 2000	89,95
Supercross 2000	89,95
Syphon Filter (SVR)	59,95
Tarzan	99,95
Theme Park World	89,95
Tiny Tank	89,95
Tomb Raider 4 - Last Revelation	49,95
Tony Hawk's Pro Skater	89,95
Toshinden 4	84,95
Toy Story 2	89,95
Trasher Skate & Destroy	89,95
UEFA 2000	89,95
Urban Chaos	89,95
Vampire Hunter dt.	79,95
Vandal Hearts 2	89,95
Victory Boxing 3	79,95
Vigilante 8 2nd Offense	89,95
WCW Mayhem	89,95
Wipeout 3	99,95
Worms Armageddon	89,95
WWF Smack Down! (April)	89,95
Xena: Warrior Princess	89,95
X-Files (SVR)	59,95



Fear Effect (PSX) 89,95

PlayStation PLATINUM

Alien Trilogy	29,95
A Bug's Life	49,95
Bust A Move 2	29,95
C&C 2 Alarmstufe Rot	49,95
Colin McRae Rally	49,95
Cool Boarders 2	49,95
Crash Bandicoot 2	49,95
Crash Bandicoot 3	49,95
Croc	44,95
Final Fantasy VII	49,95
Formel 1 '97	49,95
Gran Turismo	49,95
Grand Theft Auto	44,95
Heart of Darkness	44,95
Hercules	49,95
Int. Track and Field	44,95
MediEvil	49,95
Metal Gear Solid	49,95
Mickey's Wild Adventure	49,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer 2	49,95
Oddworld:Abe's Oddysee	49,95
Oddworld: Abe's Exoddus	39,95
Rayman	44,95
Ridge Racer Type 4	49,95
Spyro the Dragon	49,95
Tekken 3	49,95
Tomb Raider 2	49,95
Tomb Raider 3	49,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	44,95



Int. Track & Field 2 (PSX) 89,95 — ISS Pro Evolution (PSX) 89,95

Discworld Noir (PSX) 84,95 — Final Fantasy VIII (PSX)(SVR) 89,95



UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 245

KOSTENLOS - KOSTENLOS - KOSTENLOS - KOSTENLOS

Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
durch Einsenden dieses Coupons - oder
per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten und an Sie adressierten Rückumschlag - oder
einfach per E-Mail an info@tkgames.de

TK magazin

„portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. ... portofrei verschickt*. Jubiläumsangebot, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie ... Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt.

ENTWICKLER:
Capcom, Japan
(www.capcom.com)

Resident Evil: Survivor



Auf ihn mit Gebrüll! Leider könnt Ihr während des Schießens nicht rückwärts laufen.

"Aber ich bin doch schon tot!"
In der Kühlkammer macht Ihr ein paar Zombies kalt.

Die Präsentation

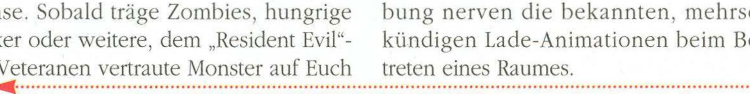
von „Resident Evil: Survivor" ist ähnlich enttäuschend wie das eigentliche Spiel. Statt des von Capcom gewohnt hochkarätigen Render-Vorspanns dienen kurze Echtzeit-Szenen als Intro. Auch vereinzelte Zwischensequenzen wirken bieder und wenig atmosphärisch. Eine Eindeutschung hat sich Eidos ebenfalls gespart, Sprachausgabe und Untertitel könnt Ihr nur mit Englischkenntnissen folgen.

„Resident Evil" und kein Ende: Nach drei blutigen Render-Abenteuern begegnet Ihr dem Survival-Horror auf der Playstation erstmals in Echtzeit. Zu diesem Zweck erschuf Capcom ein eigenes Genre – das Lightgun-Adventure: Im Gegensatz zu bekannten Lichtpistolen-Shootern wie dem Dreamcast-Epos „House of the Dead 2" reagiert Ihr nicht auf automatisch ablaufende Kameraschwenks, sondern bestimmt Euren Weg selbst. Um als verwirrtes Amnesie-Opfer Vincent vorwärts zu marschieren, feuert Ihr mit der Lightgun außerhalb des Bildschirms. Mit den A- und B-Tasten dreht Ihr Euch in Echtzeit um die eigene Achse. Sobald träge Zombies, hungrige Licker oder weitere, dem „Resident Evil"-Veteranen vertraute Monster auf Euch zu marschieren, erscheint automatisch ein Fadenkreuz – Feuer frei! Für Eure ersten beiden Handfeuerwaffen habt Ihr unendlich Kugeln; mit Munition für Magnum, Schrotflinte und Granatwerfer müsst Ihr dagegen haushalten.

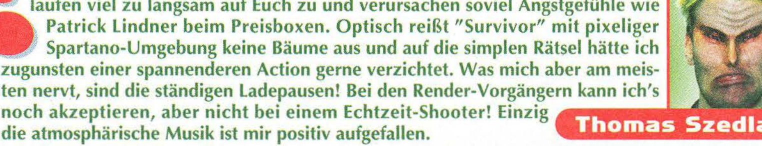
Obwohl der Rätselanteil im Vergleich zum "Resident Evil"-Urahn deutlich geringer ist, verkommt „Survivor" nicht zum Dauergeballer. Ihr müsst Gegenstände von hier nach dort tragen, den richtigen Schalter drücken und ganz selten nach dem Weg suchen. Im Inventarbildschirm kombiniert Ihr Utensilien wie die bekannten Heilkräuter, werft einen Blick auf die automatische Karte oder studiert eingesammelte Schriftstücke („Da waren plötzlich diese Zombies"). Unverständlich: Trotz Echtzeit-Umgebung nerven die bekannten, mehrsekündigen Lade-Animationen beim Betreten eines Raumes.

Spielt Ihr nicht mit der Lichtpistole, sondern mit einem gewöhnlichen Controller, ist die Steuerung vergleichbar mit einem Ego-Shooter. Mit R1 blendet Ihr das Fadenkreuz ein, ansonsten lauft Ihr bequem durch Krankenhaus, Kino oder Umbrella-Labor. „Resident Evil: Survivor" spielt zeitlich in etwa parallel zum zweiten und dritten Teil der Horror-Serie. Held Vincent kämpft sich allerdings nicht durch Raccoon City, sondern landet auf einer weit entfernten Insel. Hier füllen sich langsam seine Erinnerungslücken und er kommt seiner verwerflichen Vergangenheit auf die Spur. Neben zwei Schwierigkeitsgraden bietet „Resident Evil: Survivor" unterschiedliche Lösungswege. So passt z.B. der erste Schlüssel, den Ihr findet, in drei verschiedene Türen. Habt Ihr Euch für eine entschieden, gibt's kein Zurück mehr. Handlung und Gegneraufkommen bleiben zwar gleich, doch seht Ihr andere Umgebungen und ergattert verschiedene Waffen.

Das Speichersystem ist gewöhnungsbedürftig: Nur wenn Euer Lebenslicht erlischt, dürft Ihr Euren Spielstand sichern. Die Sounduntermalung unterscheidet sich kaum von den Vorgängern, unheilschwangere Klänge untermalen Schussgeräusche und das Stöhnen der Zombies. *ts*



GÄHN! NOCH NIE WAR ZOMBIE-HORROR SO LANGWEILIG und nervtötend wie in Capcoms „Resident Evil"-Ableger. Die Idee eines Lightgun-Adventures rutscht wegen der umständlichen Fortbewegung in die Kategorie 'Netter Versuch', via Controller spielt sich's zwar angenehmer, aber keinen Deut prickelnder. Die meisten Gegner laufen viel zu langsam auf Euch zu und verursachen soviel Angstgefühle wie Patrick Lindner beim Preisboxen. Optisch reißt "Survivor" mit pixeliger Spartano-Umgebung keine Bäume aus und auf die simplen Rätsel hätte ich zugunsten einer spannenderen Action gerne verzichtet. Was mich aber am meisten nervt, sind die ständigen Ladepausen! Bei den Render-Vorgängern kann ich's noch akzeptieren, aber nicht bei einem Echtzeit-Shooter! Einzig die atmosphärische Musik ist mir positiv aufgefallen.

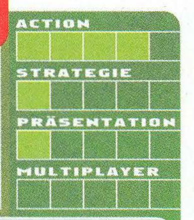


Thomas Szedlak



HERSTELLER: Capcom
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 63%
SOUND: 81%

Spielspaß 53%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Enttäuschend! Einfallslose Zielkreuz-Action von der Stange – so spannend wie Zähneputzen!









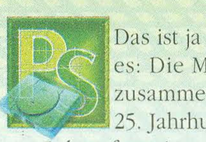



Déja Vu: Obermotz 'Nemesis' (links) kennen "Resident Evil"-Profis ebenso wie den markanten Inventar-Bildschirm.

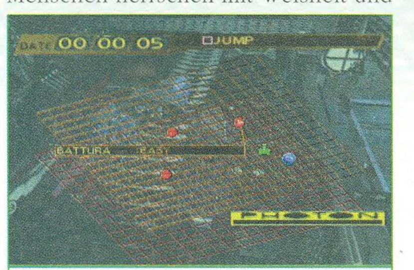
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
NAMCO, JAPAN
(WWW.NAMCO.COM)

Star Ixiom



Das ist ja mal ganz was Neues: Die Menschheit hat sich zusammengerauft und ist im 25. Jahrhundert zur dominanten Lebensform im gesamten Universum aufgestiegen. Damit nicht genug: Die Menschen herrschen mit Weisheit und schmieden Pläne zur weiteren Kolonisierung des Weltraums. Doch wie das Leben so spielt, zetteln undankbare Außerirdische einen Krieg gegen das humanoide Imperium an. Als Kampfpilot und Mitglied einer Spezialeinheit säubert Ihr fortan in zwei Spielmodi das All von Aliens. Bevor die Schlacht beginnt, erlernt Ihr im Training den Umgang mit dem Laser und das Benutzen des Warp-Transfers. Danach dürft Ihr entweder einzelne, aufeinander folgende Missionen (Command-Mode) oder die komplette 'Story' (Conquest-Mode) in Angriff nehmen. Zwischen den Kämpfen könnt Ihr bei einer Versorgungsstation Energie tanken oder an der Heimatbasis andocken, um zu speichern. Bei dieser Prozedur lauft Ihr durch vorgerenderte Hintergründe im "Resident Evil"-Stil und plaudert mit pixeligen Stationsmitgliedern. *os*



In der Sternenkarte sind alle Krisenherde und Raumstationen verzeichnet. Gewechselt wird via Warpsprung.



Da hilft auch kein (mäßiger) Lensflare-Effekt: Die Optik von "Star Ixiom" ist durch und durch unspektakulär.

Statt einer Gesichtstextur ist eine fleischfarbene Fläche über den Kopf gezogen

Traurig!
Die FMVs sind das Beste am gesamten Spiel.



IST DIESE SHOOTER-KATASTROPHE TATSÄCHLICH VON NAMCO? Ein Blick in den hübschen FMV-Vorspann in "Colony Wars"-Qualität bestätigt leider diese traurige Wahrheit. Außer den bereits angesprochenen Filmsequenzen ist "Star Ixiom" eine Weltraum-Gurke ersten Ranges: Dumme Feinde, die wie vom Borg-Kollektiv getrennte Dronen in hässlichen "Flash Gordon"-Raumschiffen durchs All eiern, simple Waffensysteme und eine angestaubte 3D-Grafik bescheren nicht nur Darth Vader asthmatische Röchelanfälle. Die Optik bleibt dank fehlender Details und primitiven Polygonansammlungen (Raumschiffe) stets flüssig – von "Colony Wars"-Schmankerln wie riesigen Raumkreuzern, bombastischen Explosionen und mitreißenden Massenschlachten ist Namcos Weltraumfarce mehrere Wurmlöcher entfernt. Hände weg!


Oliver Schultes

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
Namco	Playstation	100 Mark	41%	56%

Spielspaß 28%

Trashige Weltraumballerei in 3D: Erledigt langweilige Feinde und 'erfreut' Euch an pixeligen Mini-Explosionen.

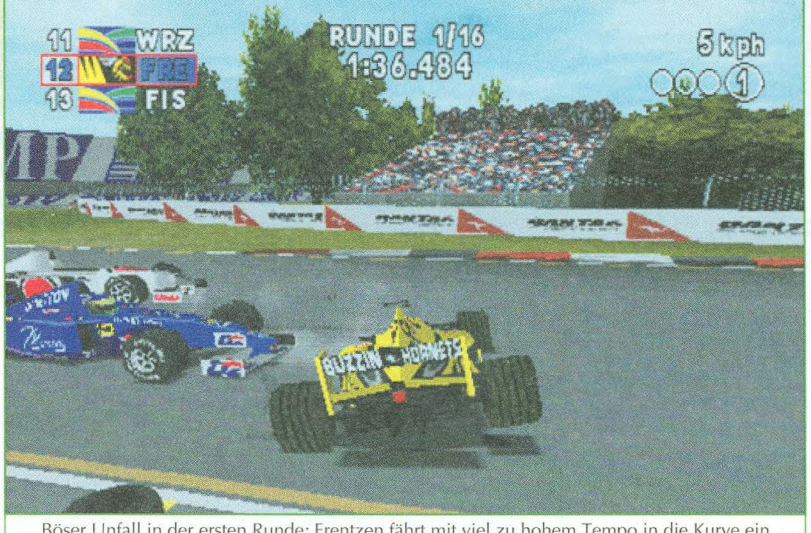
RUMBLE · AB 6

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

F1 2000

ENTWICKLER:
Visual Sciences, Schottland
(www.easports.com)



Böser Unfall in der ersten Runde: Frentzen fährt mit viel zu hohem Tempo in die Kurve ein und verliert beim Auffahren auf einen Konkurrenten prompt einen Reifen...



...doch auch auf drei Reifen läßt sich hervorragend die Box erreichen.

EA bietet mit "F1 2000" das erste Spiel mit den originalen Daten der neuen Saison. Dabei ist der nagelneue Indianapolis-Kurs wohl am relevantesten. Die amerikanische Strecke besteht aus vielen schnellen Geraden und zwingt Euch nur durch wenige Kurven zum Bremsen. Ebenfalls neu in diesem Jahr ist der Auftritt des 22-jährigen Deutschen Nick Heidfeld, der bei Mercedes unter Vertrag steht, dieses Jahr aber an das Prost-Team ausgeliehen wurde.



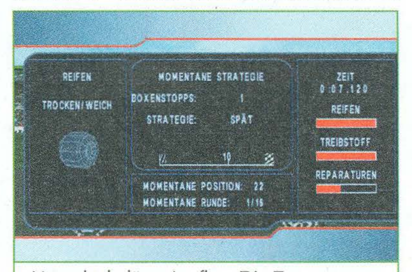
Der Kurs in Indianapolis ist ein Umbau der klassischen Indy 500-Strecke



Der vierte im deutschen Bunde: Nick Heidfeld erntete bereits in der Formel 3000 Erfolge.

Beinahe rechtzeitig zum Saisonbeginn der Formel 1 startet EA seine eigene Bildschirm-WM. Das Debüt des Sportspielkonzerns kommt allerdings nicht aus den hauseigenen Denkfabriken in Vancouver, sondern von der britischen Insel. Das schottische Team Visual Sciences, dank der Arbeit an Psygnosis' „Formel 1 '98" bereits mit Rennspielerfahrung gesegnet, bastelte im Auftrag von EA am 2000er-Boliden. Die Zahl hinter dem lizenzierten F1-Kürzel ist nicht nur die von „FIFA" und Konsorten gewohnte Versionsnummer, sondern auch Programm. Als erstes Produkt nutzt „F1 2000" die Daten der aktuellen Saison, die Rennställe Jaguar Ford, Williams BMW und der US-amerikanische Indianapolis-Kurs geben damit auf der Sony-Konsole ihren Einstand. Weniger neu sind dagegen die Optionen, die Euch nach dem EA-typischen, professionellen Intro und untermalt von aktuellen Charthits (z.B. von Placebo) zur Verfügung stehen. Neben Marathonsitzungen bei der Gesamtmeisterschaft absolviert Ihr einzelne Rennwochenenden für den kurzen PS-Rausch zwischendurch oder macht Euch solo auf die Jagd nach Bestzeiten. Der Schnelleinstieg in das Kurzrennen erspart Euch Optionswust und richtet sich mit seiner voreingestellten Fahr- und Bremsunterstützung vor allem an unerfahrene Piloten. Fühlt Ihr Euch der Herausforderung gewachsen, dürft Ihr flugs im Einstellungsmenü Hilfsmittel ab- und Schäden zuschalten, die Rundenzahl erhöhen und aus insgesamt vier Schwierigkeitsgraden wählen. Nur diesem Modus vorbehalten ist die individuelle Bestimmung des Starterfeldes: Die Konkurrenz darf in Position und Anzahl beliebig platziert werden.

Auch das Zeitrennen bietet eine kleine Innovation. Zwar wird auf einen, die beste Runde symbolisierenden Ghost verzichtet, dafür dürft Ihr jederzeit auf der Strecke Euren Wagen wechseln. Die Zeiten der verschiedenen Piloten werden während der Fahrt fortlaufend am Bildschirmrand angezeigt, so dass Ihr an jedem Punkt der Strecke seht, wie Eure aktuelle Leistung im Vergleich zu Euren vorhergehenden Versuchen abschneidet. Echte F1-Freaks verzichten auf den Time Trial und suchen dagegen den ultimativen Härtetest im Championat. Nach der Wahl Eures Asphalthelden schaut Ihr Euch zunächst die Wettervorhersage an, bestimmt je nach gewählter Rennlänge die Boxenstrategie und macht Euch für eine Testfahrt auf die Strecke. Anhand der verständlich aufbereiteten Telemetriedaten erkennt Ihr Schwachstellen in



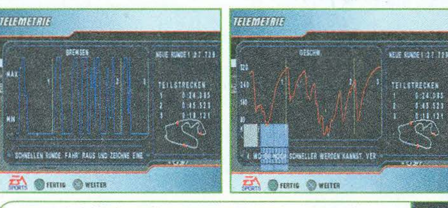
Unspektakulärer Ausflug: Die Zwangspause in der Boxengasse wird nur durch einen Menü-Bildschirm dargestellt.

LEICHTE FEHLZÜNDUNGEN: Der jüngste Teilnehmer im stetig wachsenden Playstation-F1-Zirkus erfindet den Slick zwar nicht neu, steuert aber einige frische Ideen bei. Hitzeflimmern in der Startphase, Instant-Replay oder die genial einfache Visualisierung des Tunings zeigen, dass begabte Designer an dem Produkt saßen. Doch diese lobenswerten kreativen Kraftakte können nicht darüber hinwegtäuschen, dass in elementaren Aspekten die Hausaufgaben nicht gemacht wurden. Vor allem an der Fahrphysik krankt das Spiel. Schön, Amateure und Gelegenheits-Raser honorieren es, bei gleichzeitigem Bremsen und scharfem Lenkeinschlag nicht mit einem Dreher bestraft zu werden. Aber Piloten, die gewisse Ansprüche an eine 'Simulation' stellen, hätten nun mal gerne die Möglichkeit, das Fahrverhalten realistischer einzustellen – der vierstufige Schwierigkeitsgrad aber bestimmt nur das Tempo der Gegner. Und für einen Action-Raser ist "F1 2000" leider zu hässlich und unspektakulär. So nimmt EA die zu erwartenden Resultate des BMW-Debüts in der F1 vorweg: Hehre Bemühungen eines respektablen Unternehmens, doch das Podest ist noch ein Weilchen F1-erfahrenen Konkurrenten vorbehalten.

Stephan Freundorfer



Getrübte Sicht: Die Seitenspiegel der Innenansicht funktionieren zwar, sind aber wegen klobiger Abbildung Eurer Verfolger kaum brauchbar.





Vorbildlich aufbereitet: Die Telemetriedaten und das Wagensetup versteht Ihr auch ohne ein Diplom in Fahrzeugtechnik.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Eurer Fahrleistung und dem Wagensetup. Das wiederum ist zwar mit acht justierbaren Attributen nicht übermäßig üppig, dafür aber benutzerfreundlich gestaltet. Denn die Auswirkungen Eurer Bastelei an Chassis, Bremsen und Getriebe werden sofort über die Veränderung von vier Balken für Beschleunigung, Haftung, Geschwindigkeit und Bremsleistung visualisiert.


Keine Texturverzerrung: Während der Startphase flimmert die Luft in der Hitze der röhrenden Motoren.

Sitzt Ihr schließlich in Eurem Cockpit und kämpft gegen die 21-köpfige Konkurrenz um die Pole, entdeckt Ihr nichts herausragend Neues mehr auf dem Asphalt. Fünf Perspektiven bieten den Blick auf die Strecke; in der Innenansicht verfügt Ihr über zwei funktionierende, aber Eure Verfolger nur sehr grob darstellende Seitenspiegel. Während etwas eintönige Motorsamples aus den Lautsprechern dröhnen, werdet Ihr zumindest mit plattem Palaver verschont. PS-Plauderer Kai Ebel stellt die Startaufstellung vor, sonst schweigt er gnädig. Dafür erhaltet Ihr via Boxenfunk Anweisungen und Tipps Eures Teams.
Die flott dargestellte Grafik erzeugt zwar ein gutes Geschwindigkeitsgefühl, die beinah ruckfrei vorbeiziehende Landschaft wird aber mit kantiger Optik und klobigen Gegner-Fahrzeugen erkauft. Trotz dieses Tricks sinkt bei Massenkarambolagen und vor allem im Splitscreen die Bildrate massiv. Dafür dürft Ihr zumindest zwei KI-Piloten zu einer Mehrspieler-Runde bitten. *sf*


Im Splitscreen fahren neben einem menschlichen Mitspieler zwei KI-Piloten mit – zum Leidwesen der Bildrate.

***Eine der Besonderheiten** von "F1 2000" ist die Sofortwiederholung. Habt Ihr gerade ein gewagtes Überholmanöver durchgeführt*


Das Instant-Replay könnt Ihr jederzeit während des Rennens aufrufen

oder eine Massenkarambolage ausgelöst, könnt Ihr direkt die Wiederholung genießen. Drückt einfach die Dreieck-Taste auf Eurem Pad, schon werden die letzten Sekunden des Rennens eingeblendet.


Im Highlight-Replay guckt Ihr Euch nach dem Zieleinlauf die spektakulärsten Szenen an

Nichtsdestotrotz dürft Ihr Euch auch am Ende des Rennens die Highlights aus verschiedenen Kamerawinkeln zu Gemüte führen.



Superbike 2000

ENTWICKLER:
Climax, USA
(www.easports.com)



Achtung, kritische Kurvenkombo: Die tückische Strecke von Laguna Seca darf auch in "Superbike 2000" nicht fehlen.

Super, die zweite: Nach dem mittelmäßigen Offroad-Gerase „Supercross 2000" versucht sich EA erneut an einem Motorradrennen: „Superbike 2000" hört sich zwar ähnlich an, doch die im Mittelpunkt stehenden Motorräder haben mit den Geländemaschinen nichts zu tun. Vielmehr sind Superbikes die großen Brüder der Maschinen von Waldmann, Doohan & Co.: Satte 750ccm Hubraum bringen die Zweiräder zustande. 24 Fahrer und 13 originalgetreue Kurse stehen zu Wahl – allerdings tummeln sich nur acht Piloten zugleich in einem Rennen. Neben Training und Einzelrennen gibt es die komplette Meisterschaft: Tretet entweder vom letzten Startplatz an oder absolviert ein komplettes Wochenende mitsamt Testfahrt und Qualifikation. Angehende Mechaniker schrauben an mehreren Einstellungen und wählen verschiedene Reifen, um die Leistung zu optimieren. Auf der Piste geben Euch eingeblendete Pfeile farbliche Hilfen: Leuchten sie rot, seid Ihr noch zu schnell für die kommende Kurve. Kollidiert Ihr mit Kontrahenten oder der Wand, fangt Ihr Euch (sofern eingestellt) Schäden ein, die Ihr bei einer Boxendurchfahrt beheben lasst. Für Rennen zu zweit steht ein Splitscreen (jedoch ohne Gegner) zur Verfügung.

***VIEL BIKE, WENIG 'SUPER':** EA hat sich mit „Superbike 2000" wahrlich nicht mit Ruhm bekleckert. Die Lizenz kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass das Motorradrennen höchst mittelmäßig ist. Optionen und Spielmodi bieten nicht mehr als das Nötigste. Technisch sieht es nicht besser aus – zumal die sonst gewohnte PAL-Anpassung fehlt, während lange Ladezeiten erhalten blieben. Die kargen Strecken sind öde gestaltet und ruckeln auch noch – teils kommt die Bildrate ohne ersichtliche Gründe heftig ins Stocken. Das Fahrverhalten der klobigen Motorräder ist nicht minder nervig, zumal der Simulationsanspruch weitere Dämpfer erhält: Selbst bei Frontalcrashs gibt es keine Stürze. Warum ist das drei Jahre alte „Moto Racer" realistischer als diese 99er-Produktion?*


Ulrich Steppberger



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
Acclaim, USA
(www.acclaim.de)

ECW Hardcore Revolution





Ob Schläge mit der Leiter oder ein 'Drei gegen Einen'-Match, von Fairness hält man bei der ECW nicht viel. (N64)

Inmitten von Baseballschlägern und Mülltonnendeckeln greifen auch die brutalsten Ringer gern zu bewährten Mitteln (DC)

Auf der Karriereleiter:

Im Career-Modus kämpft Ihr Euch langsam aber sicher bis zur absoluten Spitzenklasse hoch. In ständig wechselnden Matchvarianten werden dabei hohe Ansprüche an Eure Vielseitigkeit gestellt.



Mit Hilfe dieser Übersicht bereitet Ihr Euch mental auf die kommenden Kämpfe vor

Wer es nicht schafft, innerhalb eines Monats trotz Handicap-Matches und Stacheldrahtzäunen unter die ersten Fünf zu kommen, verliert seine Titelchance und muss sich einen weiteren Monat gedulden.

Nachdem sich die blutrünstigen Wrestler der ECW bereits auf der Playstation ausgetobt haben, verschlägt es die gnadenlosen Ringer nun auf Dreamcast und N64. Wie gewohnt schlagen sich die zahlreichen, bei uns eher unbekannten Charaktere nach guter alter "WWF Attitude"-Manier gegenseitig die Zähne aus. Ob im Tag-Team, alleine gegen Drei oder traditionell von Angesicht zu Angesicht – bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig an dem Spektakel teilnehmen.

In- und außerhalb des Rings greift Ihr auf ein stattliches Arsenal an Griffen zurück, um Euren Gegnern so richtig weh zu tun. Mit Fußtritten und Faustschlägen macht Ihr den Kontrahenten müde, anschließend donnert Ihr ihn mit einem Suplex auf die Matte oder schleudert ihn in die Seile. Zusammen mit einem Tag-Team-Partner brecht Ihr Euren Gegnern mit gnadenlosen Double-Team-Moves sämtliche Knochen. Besonders heftige Attacken gelingen Euch jedoch erst nach kurzer Eingewöhnungszeit, die Aktionen verlangen teils nach komplizierten Tastenkombinationen. Dafür werdet Ihr allzeit vom Kommentator mit aufmunternden Worten versorgt, auch das Publikum jubelt fröhlich bei spektakulären Griffen und buht langweilige Kämpfer aus. Habt Ihr lange genug ein Match nach dem anderen ausgefochten, kämpft Ihr Euch im Career-Mode in drei Klassen zum jeweiligen Championgürtel hoch. Als Bonus für fleißige Kämpfer wird für jeden gewonnenen Titel ein Cheat freigeschaltet. Natürlich dürft Ihr auch Euer persönliches Pay-per-View zusammenschustern: Ihr wählt Ring und Seilfarbe, bestimmt Anzahl und Art der Matches, benennt das Ereignis und speichert das Ganze auf Memory Card. Wer sein Herz nicht für die vorgegebenen Wrestler erwärmen kann, bastelt sich im Editor seinen eigenen Liebling und mischt die Ränge der alteingesessenen Kämpen auf. *dm*

BLEIBT ALLES ANDERS: Die Dreamcast- und Nintendo-64-Versionen unterscheiden sich kaum von der Playstation-Fassung. Die Mängel in der Kollisionsabfrage blieben ebenso erhalten wie die teils spartanische Grafik, bis auf eine höhere Auflösung und schönere Texturen bei den Kämpfern hat sich optisch nicht viel getan. Trotzdem überzeugt "ECW Hardcore Revolution" durch eine bewährte Engine und den tadellosen Wrestler-Editor. Dieser ist nämlich wesentlich umfangreicher als bei der "Smackdown"-Konkurrenz. Auch die anfeuernden Schlachtrufe aus dem Publikum begeistern. Leider müssen N64-Besitzer wieder mal auf das FMV-Intro verzichten, freuen sich dafür aber über die bessere Steuerung. Außerdem bluten die Wrestler auf der Nintendo-Konsole rot, während Platzwunden auf dem Dreamcast in leuchtendem gelb erstrahlen.

David Mohr



Gloria: Nach dem harten Meisterschaftsmatch genießt Euer zerschundener Wrestling-Held den Jubel der Menge. (N64)



Spektakuläre Würfe und Festhalter gehen erst nach einer gewissen Eingewöhnungszeit von der Hand (DC)



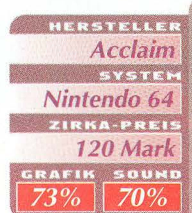
HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 68% SOUND: 70%



Spielspaß 81%

Für Dreamcast-Verhältnisse grafisch tristes Wrestling mit komplexen Special-Moves und großer Optionsvielfalt





ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Nintendo 64
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 73% SOUND: 70%

Spielspaß 81%

Blutige Nasen und krachende Knochen: Auch auf dem N64 kennen die ECW-Wrestler keine Gnade.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

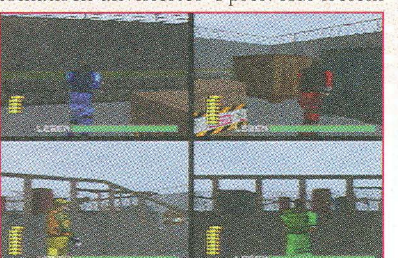
ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 4/2000 mit 81% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER:
KOEI, JAPAN
(WWW.KOEI.COM)

Winback



Als Spezialagent infiltriert Ihr in "Winback" den Sitz skrupelloser Terroristen. Ihr versteckt Euch hinter Wänden, Fahrzeugen und Holzkisten, schnellt zur Seite und feuert drei Kugeln auf Euer automatisch anvisiertes Opfer. Auf freiem



Bis zu vier Hobby-Agenten spielen im Deathmatch- oder Punkte-Modus 'jeder gegen jeden' bzw. bilden Zweier-Teams.

Feld geht Ihr in die Knie und weicht durch Seitwärtsrollen feindlichem Feuer aus. Zu Beginn führt Ihr eine Pistole mit unbegrenzter Munition, eine Schrotflinte und ein Maschinengewehr mit Euch. Schnell gelangt Ihr an einen fetten Raketenwerfer, mit dem Ihr Euch aber auch leicht selbst ins Jenseits befördern könnt. Regelmäßig werdet Ihr mit einem gewieften Zwischengegner konfrontiert, vor den die Entwickler dankenswerterweise einen Speicherpunkt gelegt haben. Habt Ihr's in einem von drei Schwierigkeitsgraden bis zum Abspann geschafft, belohnt Euch Koei mit zwei Bonus-Modi: Beim



In Deckung! Auf offene Feuergefechte solltet Ihr Euch in "Winback" nicht einlassen.

'Trial' wählt Ihr die Level einzeln an und versucht schnellstmöglich durchzukommen. Mit allen Waffen und unendlich Munition tretet Ihr in der 'Max Power'-Variante den Bösewichtern gegenüber. *ts*

Ohne Gesichts-Animation wirkt dieser Terrorist nicht mehr ganz so bedrohlich

Die Präsentation von „Winback" ist umfangreich, aber nicht sonderlich schön. Die statischen Echtzeit-Sequenzen versprühen wenig Atmosphäre – wieder einmal ist jeder Beteiligte supercool (gähn). Zumindest wurden die Untertitel der FMVs eingedeutscht.

KOEI BEWEIST, DASS SIE NICHT NUR AUF DEM STRATEGIE-SEKTOR („Romance of the three Kingdoms 6", „Kessen") bestehen können. Die erstklassige Agenten-Action begeistert Euch dank der durchdachten Heldenkontrolle sofort, denn die spannende 'Deckung, Feuer, Deckung'-Taktik habt Ihr nach wenigen Sekunden verinnerlicht. Abwechslungsreiche Umgebungen werden zudem ansprechend in Szene gesetzt, nur das ständige Geruckel trübt etwas den guten grafischen Eindruck. Mit interessanten Zwischengegnern, übersichtlichen Leveln und halbwegs intelligenten Feinden wurde „Winback" handwerklich exzellent umgesetzt, lässt jedoch Ideen und Atmosphäre eines „Metal Gear Solid" vermissen. Da zudem die Bildrate im Vierspieler-Modus heftig schwankt, bleibt Koeis 3D-Action der Sprung auf's Prädikat-Podest verwehrt.

Thomas Szedlak



HERSTELLER	Koei
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	79%
SOUND	65%

Spielspaß **82%**

Spannende Third-Person-Action: Technisch gelungen und hervorragend spielbar, aber etwas ideenlos.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Den Import-Test lest Ihr in MAN!AC 1/2000.

ENTWICKLER:
EIGHTING/RAIZING, JAPAN
(WWW.NAMCO.COM)

Ghoul Panic



Im "Point Blank 2"-Ableger "Ghoul Panic" befördert Ihr mit der Lightgun in der Hand ganze Horden von Geistern ins Jenseits zurück. Ihr erlebt aber kein fortlaufendes Abenteuer, sondern müsst in zahlreichen kurzen Missionen mit unterschiedlichen Aufgaben Zielgenauigkeit beweisen. Das gilt ebenso im 'Abenteuer'-Modus, in dem Ihr über eine Pfeilnavigation durch ein Geisterschloss lauft und mit zittriger Hand unzählige Türen öffnet. Vier Schwierigkeitsgrade werden auch jüngeren Spielern gerecht, die aufgrund der humorigen Thematik als primäre Zielgruppe in Frage kommen. Optisch wirkt die Polygongrafik von "Ghoul Panic" ebenso schlicht wie





Rettet die Katze vor angreifenden Feuergeistern. Verbleibende Zeit und Munition werden am Bildrand angezeigt.

in "Point Blank 2", das Schießbudenspektakel weiß aber als witziger Zeitvertreib für zwischendurch zu gefallen. Mit ein paar schussfreudigen Kumpels entwickelt sich gar eine Mordsgaudi. Allerdings ist der hauseigene Konkurrent deutlich abwechslungsreicher. Außerdem nerven die ständigen Ladepausen in Namcos "Ghoul Panic" höllisch! *ts*

HERSTELLER	Namco
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	55%
SOUND	48%



Spielspaß **66%**

Launiges Geisterballer für jüngere Semester, dem aber nach wenigen Stunden die Luft ausgeht.

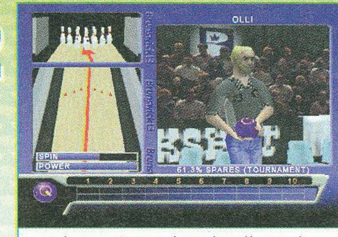


ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant. "Point Blank 2" wurde in MAN!AC 10/99 mit 77% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER:
ADRENALIN, USA
(WWW.THQ.DE)

Brunswick Bowling 2



In diesem Menü legt Ihr alle wichtigen Parameter wie Stärke, Spin und Stellung zu den Kegeln fest.

Fans eines digitalen Bowlingabends dürfen sich freuen: Kaum ein Jahr nach dem Vorgänger erscheint mit "Brunswick Circuit Pro Bowling 2" bereits die dritte Playstation-Kegelsause der amerikanischen Entwickler Adrenalin. Bevor Ihr zu einem bandscheibenstressenden Wettbewerb oder gar dem anschließenden einarmigen Bierstemmen in der Halbliter-Klasse antretet, schult Ihr im Training den Umgang mit der Metallkugel. Danach dürft Ihr in acht Spielmodi mit bis zu sieben Bowling-Freunden gegeneinander antreten. Die intuitive (Analog-) Steuerung bietet akkurate Einstellungen für Stärke, Spin und Richtung des Kugelwurfs. Via Zeitlupe analysiert Ihr schließlich den vorangegangenen Schub.

"Brunswick 2" macht trotz Optionsvielfalt den 'Rentnersport' nicht spannender. Im Mehrspieler-Modus jedoch einige Stunden unterhaltsam. *os*

HERSTELLER	THQ
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	51%
SOUND	45%

Spielspaß **58%**

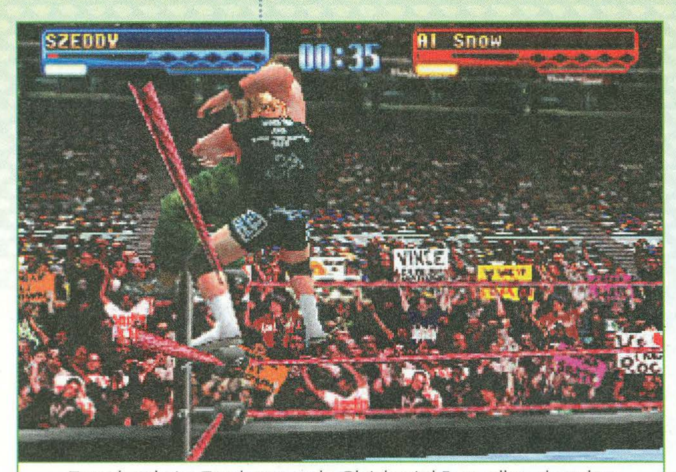
Bowling-Simulation für bis zu acht Spieler: Bandscheibengeschädigte Kegel-Fans spielen Probe.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 3/99 mit 57% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER:
Yukes, Japan
(www.thq.de)

WWF Smackdown



Tut schon beim Zuschauen weh: Gleich wird Euer selbstgebastelter Wrestler vom dritten Seil in die Matte gestaucht.



Ob im Käfig, auf dem Parkplatz oder im Backstage-Bereich – die "Smackdown"-Helden prügeln sich überall gern.

Smackdown *ist neben 'Raw' die zweite große wöchentliche Fernsehsendung der World Wrestling Federation. Leider wird das Ring-Spektakel zur Zeit nicht bei uns gesendet. Deutsche Fans müssen sich mit der 'Raw'-Sendung (Freitag und Samstag Nacht bei TM3) sowie diversen Pay-per-Views zufriedengeben. Die 'unwichtigen' werden meist auf Premiere, bedeutende Ereignisse wie Wrestlemania auf TM3 gesendet.*



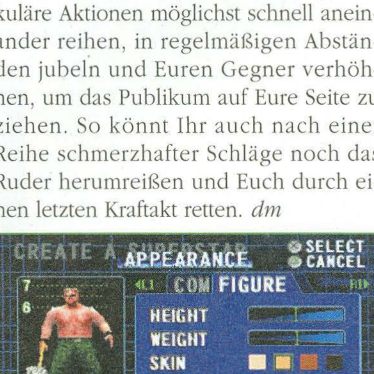
Der Name Yukes ist Wrestling-Fans spätestens seit dem famosen "Touken Retsuden" ein Begriff, jetzt haben sich die japanischen Entwickler der berühmten World Wrestling Federation zugewandt. 35 Wrestler der bekannten Liga steigen unter Eurer Führung in den Ring. Neben The Rock, Kane, Triple H oder dem Undertaker geben sich Damen wie Chyna und Tori die Ehre. Natürlich dürft Ihr Euch auch per Editor Euren eigenen Helden zusammenschustern. Dieser steigt dann mit den Stars in diversen Varianten in den Ring. Ob Battle Royal, Käfig-Match oder Royal Rumble – insgesamt zwölf verschiedene Spielarten stehen zur Wahl. Besonders interessant ist dabei das 'Anywhere Fall'-Match. Hier dürfen die Kontrahenten den Ring verlassen und sich an ungewöhnlichen Orten wie dem Parkplatz oder der Küche schlagen.

Dem Backstage-Bereich kommt auch im Season-Mode eine große Rolle zu. Hier spielt Ihr eine komplette WWF-Saison durch, wobei Ihr gelegentlich hinter den Kulissen von verschiedenen Leuten angesprochen werdet. Mal bittet Euch Chyna, zusammen mit ihr Ken Shamrock zu vermöbeln, mal fragt Shane McMahon nach lukrativer Zusammenarbeit. Auf diese Weise macht Ihr Euch Freunde und Feinde, die später im Ring als Gastschiedsrichter auftreten oder heimtückische Attacken auf Euren Helden starten.

Das Kampfgeschehen ist von schnellen, spektakulären Aktionen geprägt. Die meisten Griffe setzt Ihr mit einem einzigen Knopf an, je nach Position der Kontrahenten ändert sich der ausgeführte Griff. Zahlreiche Kamerawechsel setzen die Aktionen imposant in Szene. Eure Wrestler besitzen keine Powerleiste, die sich langsam leert, stattdessen baut Ihr im Lauf der Zeit Energie für einen vernichtenden Smackdown-Move auf. Mit dem richtigen Timing schockt Ihr Euren Gegner damit so, dass er chancenlos am Boden bleibt. Der Ausgang der Matches hängt aber nicht nur vom sturen Special-Einsatz ab, stattdessen müsst Ihr spektakuläre Aktionen möglichst schnell aneinander reihen, in regelmäßigen Abständen jubeln und Euren Gegner verhöhnen, um das Publikum auf Eure Seite zu ziehen. So könnt Ihr auch nach einer Reihe schmerzhafter Schläge noch das Ruder herumreißen und Euch durch einen letzten Kraftakt retten. *dm*



Stilecht: Beim Betreten der Arena flimmern die persönlichen Intro-Filmchen Eurer Wrestler über das Titantron.



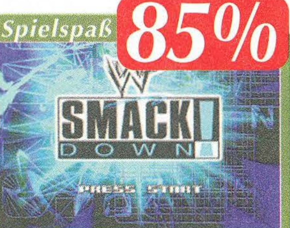
Beim Charakter-Editor entscheidet Ihr über Outfit, Gewicht, Größe, Hautfarbe und Bewaffnung Eures Wrestlers.

BEI "WWF SMACKDOWN" STIMMT FAST ALLES, vor allem optisch fegt es die Konkurrenz beiseite: Genial animierte Wrestler prügeln sich in bombastischen Arenen voller Blitzlichtgewitter und jubelnder Fans. Spektakuläre Kameraschwenks verfolgen jede Aktion und auch die Musik lässt keine Wünsche offen. Das einzige, was ich wirklich vermisse, sind die Kommentatoren. Ohne begeisterte Sprecher fehlt etwas von der typischen Wrestling-Atmosphäre; was allerdings durch die Originalauftritte Eurer Stars wieder wettgemacht wird. Auch die Backstage-Features haben mir sehr gefallen. Es macht einfach Spaß, seinen Lieblingswrestler beim Schmieden neuer Allianzen zu beobachten. Leider verkommt "Smackdown" dank der unkomplizierten Steuerung manchmal zum sinnlosen Button-Gehämmer, WWF-Fans greifen trotzdem bedenkenlos zu.

David Mohr

HERSTELLER: THQ
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 87%
SOUND: 78%

Spielspaß **85%**

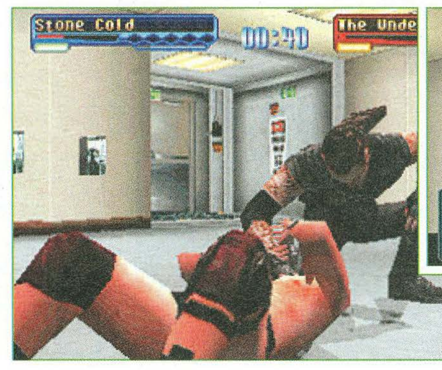


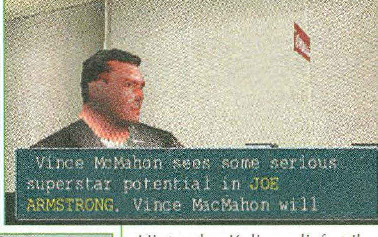
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Schnelles und optisch beeindruckendes Wrestling mit innovativen Backstage-Ideen







Hinter den Kulissen liefert Ihr Euch nicht nur wüste Prügeleien, sondern schmiedet auch Allianzen für die Zukunft.

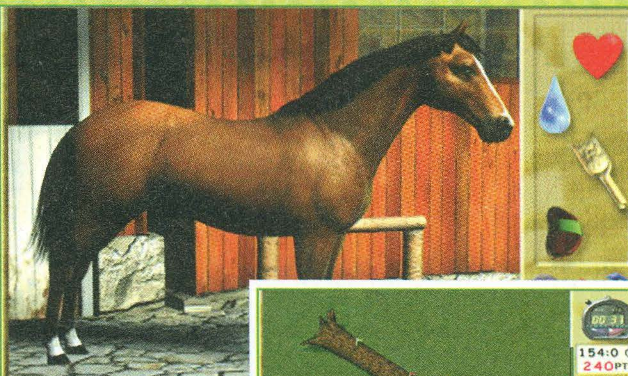
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
TANTALUS, AUSTRALIEN
(WWW.GAMESARENA.COM)

Riding Star

Liebhaber virtueller Pflegefälle aufgepasst: Das neueste Tamagotchi heißt "Morning Star", ein kraftstrotzender Hengst, der in Midas' Pferdesimulator über den Bildschirm trabt. Als hippophiles Mädel Sarah hampelt Ihr auf einem beschaulichen Gutshof um Brown Beauty herum und kümmert Euch um dessen Wohlergehen. Dabei müsst Ihr nicht nur für eine durchgehende Bereitstellung von Hafer und Wasser sorgen, der braune Schmutzfink saut sich auch noch regelmäßig auf der Koppel ein. Doch glänzendes Fell und gekämmte Mähne sind gottseidank nur einige Tastendrücke und Ladepausen entfernt, nach wenigen Handgriffen sieht Euer Schützling wieder aus wie das monatliche 'Wendy'-Pinup. Und weil das Tier in "Riding Star" mehr Gaul als Goldesel ist, solltet Ihr zwischendurch die Mistgabel zur Hand nehmen und eine frische Lage Stroh im Stall auslegen. Die simple Ausübung mütterlicher Instinkte vollzieht sich auf drei Bildschirmen, Animal-Amateuren hilft der weise Gutsbesitzer via deutscher Sprachausgabe auf die Sprünge.

Habt Ihr genug vom Striegeln, holt Ihr das eine PS aus seiner Garage, sattelt es und nehmt an einem Turnier teil. In drei Disziplinen dürft Ihr mit 'Morning Star' antreten. Bei der Dressur beachtet Ihr penibel die Vorgaben von Weg und Gangart, beim Military und Springreiten versucht Ihr, den Parcours so schnell wie möglich zu beenden, ohne Latten zu reißen oder vom Pferd zu fallen. Verweigert Euer Reittier zu oft einen Sprung oder fliegt Ihr zweimal in den Matsch, werdet Ihr eiskalt disqualifiziert. *sf*



Mr. Ed? Ms. Schröder? Nein, die virtuelle Apfelfabrik heißt 'Morning Star'.

Der Gaul ist mit Euch durchgegangen: Das Pferdchen hat seinen eigenen Kopf, Ihr die Rückenschmerzen.

ZUM WIEHERN: Ich gebe ja zu, dass ich mit der anvisierten Zielgruppe weder Alter noch Geschlecht gemein habe. Aber für das, was Midas hier Reitsimulation schimpft, lassen nicht mal Vorschulkinder ihr Schaukelpferd stehen. Faszinierend finde ich besonders die technische Seite: Hier wird eine Leistung aus der Playstation rausgekitzelt, auf die ein C64 stolz wäre. Jeder der drei Stallbildschirme lädt munter nach, selbst die grafische Lösung der Gleichung "leerer Eimer + Wasser = voller Eimer" bedarf einer sekundenlangen Denkpause. Toll auch die Sprachsamples, die beinahe die Qualität einer kasachischen Mittelwellen-Radioübertragung haben. Aber was soll's: Spielprinzip und Handlung stehen der Technik sowieso in nichts nach. Wer sich dieses Unding kauft, geißelt sich auch gerne selbst mit der Reitpeitsche.

Stephan Freundorfer

HERSTELLER: Midas Int.
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 31% SOUND: 39%

Spielspaß **7%**

Fades Pferdepäppeln mit primitiven Reiteinlagen: Ein Stück Softwaregeschichte, das in keiner Mülltonne fehlen darf.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

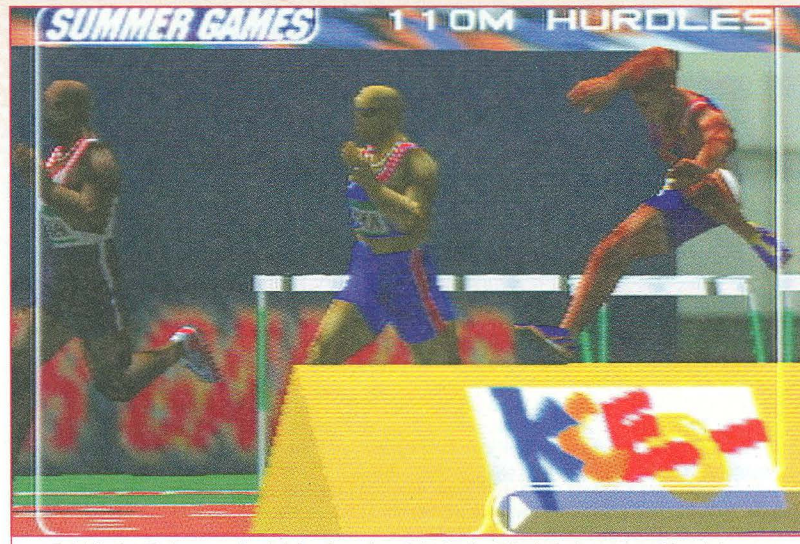
ENTWICKLER:
KCET, Japan
(www.konami.com)

Int. Track & Field Summer Games

***Auch wenn** der Untertitel „Summer Games" etwas anderes vermuten lässt: Konami hat keine offizielle Olympia-Lizenz. Die lukrativen Rechte für 'Sydney 2000' liegen bei Eidos, entwickelt wird das gleichnamige Spiel seit fast zwei Jahren bei Attention to Detail („Rollcage 2") in England. Obwohl die Sommerspiele bereits in fünf Monaten beginnen, hält sich Eidos noch bedeckt – weder Bild-, noch Informationsmaterial zur Konsolen-Olympiade auf Playstation und Dreamcast ist verfügbar. Spätestens am 15. September, wenn die Olympischen Sommerspiele eröffnet werden, sollte "Sydney 2000" im Laden stehen. Ob die 'neuen' olympischen Sportarten Taekwondo, Triathlon, Frauen-Wasserball, Kanu-Slalom und Trampolin-Springen implementiert werden, weiß momentan nur die allwissende Müllhalde von den Fraggles. Wenn sie MAN!AC eine Audienz gewährt, werden wir unsere Informationen unverzüglich an Euch weiterleiten!*



Eine der anspruchsvollsten Sportarten ist das Reck-Turnen, bei dem Ihr eine Tastenfolge nachdrücken müsst (Highres-Auflösung).



Seid Ihr im Ziel, atmet Ihr tief durch und verfolgt in der Wiederholung Eure Glanzleistung in Zeitlupe sowie aus wechselnden Kameraperspektiven.



Sydney 2000 rückt näher und schon finden Spiele-Hersteller ihre Liebe zum sportlichen Mehrkampf wieder: Zwei Monate nach der Playstation-Gemeinde trifft sich nun das N64-Volk zum schweißtreibenden Knopfgehämmer im Konami-Stadion. Entwickelt wurde „Int. Track & Field Summer Games" vom ruhmreichen „ISS"-Team und bietet mit 14 Disziplinen zwei mehr als die Sony-Variante. Neu sind Tontaubenschießen, Hochsprung, Reck-Turnen und Dreisprung; 100-Meter-Lauf, Weitsprung, Stabhochsprung, Hammer- und Speerwurf gab's auch auf der Playstation. Um Euch zu weltrekordlichen Höchstleistungen zu motivieren, hat Konami vier Wettbewerbe zu Beginn gesperrt. So öffnen sich u.a. Dreisprung und Tontaubenschießen erst, wenn Ihr im Championship-Modus ganz vorn landet. In diesem, einem Zehnkampf ähnelnden Bewerb, kassiert Ihr für jedes Ergebnis Punkte und reiht Euch in einer 12er-Rangliste ein. Durch diese Arithmetik könnt Ihr Null-Ergebnisse (z.B. dreimaliger Übertritt beim Weitsprung) kaum mehr ausgleichen – eine Olympia-gerechte Medaillenvergabe hätte hier mehr Sinn ergeben.

Nach alter „Track & Field"-Sitte ist die Steuerung Eures Athlethen auf wenige Kommandos beschränkt, eine animierte Tastenerklärung veranschaulicht das simple Treiben vor dem Start idiotensicher. So haben auch Gelegenheitsspieler keine Nachteile – gleiche Chance für alle! Die Quasi-Olympiade bestreiten nämlich bis zu vier menschliche Kontrahenten; in Renn-Disziplinen wie dem 100-Meter-Lauf oder dem Freistilschwimmen tretet Ihr sogar gleichzeitig mit Euren Kumpels an. Hier hämmert Ihr abwechselnd und so schnell wie möglich auf die linke sowie die rechte C-Taste Eures Controllers. Das war's! Beim Weitsprung, Speer- und Hammerwurf müsst Ihr zusätzlich im richtigen Moment mit dem Z-Knopf springen bzw. werfen und dabei den Winkel justieren. Am schwierigsten ist das Reck-Turnen – hier sollt Ihr in kurzer Zeit eine eingeblendete Tastenfolge drücken, um eine vorgegebene Figur auszuführen.

Nach dem Wettkampf wiederholt der virtuelle Kameramann Euren besten Versuch bzw. die Highlights Eurer Darbietung in Zeitlupe. Diese bewundert Ihr, wie das übrige Spiel auch, dank Expansion-Pak-Unterstützung in hochauflösender Optik. Eure Ohren werden ebenfalls nicht vernachlässigt: Weiten bzw. Zeiten sagt die Stadionsprecherin an, die Zuschauer gehen lautstark aus sich heraus. *ts*

IM DIREKTEN VERGLEICH gefällt mir der N64-Vierzehnkampf besser als das sportliche Playstation-Dutzend. Die Disziplinen-Auswahl ist nicht nur umfang-, sondern auch abwechslungsreicher – vor allem das Tontaubenschießen ist ein gern gesehener Klassiker des virtuellen Mehrkampfes. Außerdem gab sich Konami bei der optischen Gestaltung mehr Mühe als auf der Sony-Konsole. Präsentation, Tutorial und die Wiederholungen wirken professioneller, Athleten und Stadion vor allem in Highres-Auflösung beeindruckend detailreich. Solo-Spieler motiviert der Championship-Modus auf dem N64 zudem mehr als die Arcade-Variante auf der Playstation. Am meisten Spaß machen die „Summer Games" aber im Team – den eingebauten Vierspieler-Adapter des N64 können wir der Konami-Entwicklung allerdings nicht anrechnen.

Thomas Szedlak

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Nintendo 64
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 81%
SOUND: 68%

Spielspaß 78%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Spaßiger Konsolen-Wettkampf mit Party-Bonus – mehr Disziplinen und besser präsentiert als auf der Playstation.





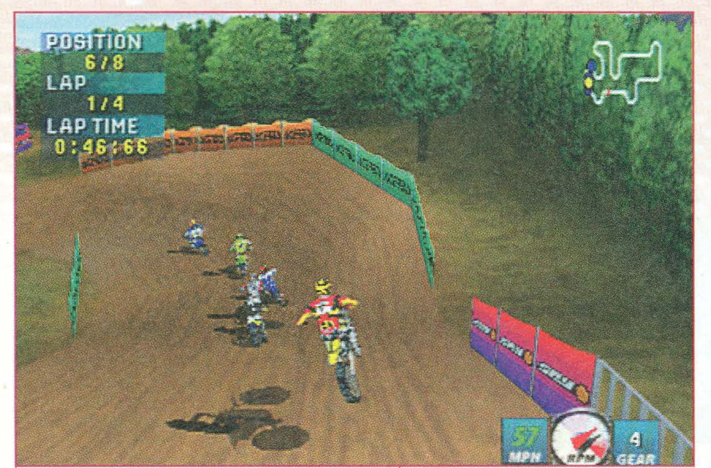
Mit Expansion-Pak genießt Ihr "Summer Games" in der Highres-Auflösung (linkes Bild, 640x512 Bildpunkte).

ANDERE VERSIONEN

Die Playstation-Version "Int. Track & Field 2" mit zwölf, zum Teil anderen Disziplinen wurde in MAN!AC 3/2000 mit 75% Spielspaß bewertet. Eine Umsetzung für Playstation 2 ist geplant.

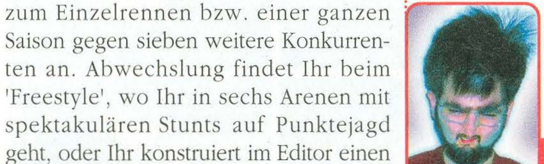
J. McGrath Supercross 2000

ENTWICKLER:
Acclaim, USA
(www.acclaim.com)



Alle in die Kurve: Die weitläufigen Freiluftkurse bieten viel Platz zum Ausweichen vor rabiaten Gegnern.

Premiere für Motocross-Ass Jeremy McGrath: Durfte er vor zwei Jahren nur auf der Playstation ran, geht er beim nach ihm benannten "Supercross 2000" erstmals auf dem N64 an den Start.
Im Gegensatz zur fast gleichnamigen EA-Konkurrenz braust Ihr mit Euren Geländemaschinen nicht nur über künstlich angelegte Strecken in Hallen, sondern auch über Freiluftkurse: Jeweils acht Pisten stehen zur Wahl, wobei Euch draußen unterschiedliche Tageszeiten und Witterungsbedingungen das Leben schwer machen. Habt Ihr Euch für ein Bike der 125ccm- oder 250ccm-Klasse entschieden, geht es zur Fahrerwahl. Neben McGrath stehen sieben Profis parat, die unterschiedliche Fahreigenschaften und Setups bevorzugen – alternativ bastelt Ihr Euren Individual-Recken. Danach verinnerlicht Ihr entweder den Kursverlauf im Zeittraining oder tretet zum Einzelrennen bzw. einer ganzen Saison gegen sieben weitere Konkurrenten an. Abwechslung findet Ihr beim 'Freestyle', wo Ihr in sechs Arenen mit spektakulären Stunts auf Punktejagd geht, oder Ihr konstruiert im Editor einen eigenen Indoor-Kurs.
Im Splitscreen treten bis zu vier Teilnehmer an, allerdings verkrümeln sich hier die CPU-Gegner. *us*



VERGEBENE CHANCE: *Eigentlich hat "Jeremy McGrath" fast alles, um den Electronic-Arts-Konkurrenten "Supercross 2000" abzuhängen:* ***Statt mit eintönigen Stadionkursen zu langweilen, gibt es eine Handvoll abwechslungsreicher Pisten in freier Wildbahn. Die Grafik ist zwar nicht gerade flüssig (beim Vierer-Splitscreen besonders unangenehm), doch damit ließe sich leben – zumal der lästige N64-Nebel nicht auftaucht. Umso fataler macht sich der Hauptmangel von "Jeremy McGrath" bemerkbar: Das Fahrverhalten der Motorräder 'glänzt' durch die Abwesenheit einer nachvollziehbaren Physik, realistisches Lenken ist nicht gegeben. Statt dessen hüpfen die Bikes wie Gummibälle durch die Gegend, wenn sie nicht unvermittelt an einer Bande hängenbleiben.***

Ulrich Steppberger



HERSTELLER	
Acclaim	
SYSTEM	
Nintendo 64	
ZIRKA-PREIS	
120 Mark	
GRAFIK	SOUND
68%	*31%*

Spielspaß **55%**

Optisch akzeptables Motocross mit abwechslungsreichen Strecken, aber gruseligem Fahrverhalten.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für Playstation und Dreamcast sind in Arbeit. Der Vorgänger "Supercross '98" für die Playstation erhielt in MAN!AC 8/98 56% Spielspaß (abgewertet auf 54%).

Top Gear Hyperbike

ENTWICKLER:
Snowblind, USA
(www.top-gear.com)



Eure Gegner könnt Ihr im richtigen Augenblick von der Piste drängen – einen schmerzhaften Sturz inklusive.



Kemcos "Top Gear"-Serie geht in die nächste Runde: Erstmals dürft Ihr Euch nicht mit vier Rädern auf den Asphalt oder ins Gelände wagen, sondern mit 14 Offroad- und Renn-Bikes über die Pisten brettern. Zu Beginn stehen allerdings nur zwei PS-schwache Motorräder zur Wahl, den Rest müsst Ihr Euch im Championship-Mode freispielen. Hier tretet Ihr pro Saison in vier aufeinanderfolgenden Wettbewerben (abwechselnd Gelände und Straße) gegen ein Dutzend Konkurrenten an: Für eine Platzierung in den vorderen Rängen erhaltet Ihr Punkte; weist Euer Konto am Ende über 100 Zähler auf, erhaltet Ihr neben dem Zugang zur nächsten Saison zwei frische Bikes. Während eines Rennens quer durch Ägypten, Italien oder Amerika verschafft Ihr Euch mit diversen Nitrokapseln einen Extra-Boost; nicht zuletzt sind die Kurse gespickt mit Abkürzungen – wie aus anderen "Top Gear"-Teilen bereits bekannt. Im Stunt-Modus vollführt Ihr mit simplen Joypad-Kommandos auf Eurer Motocross-Maschine diverse Kunststücke. Darüber hinaus dürft Ihr in zwei Spielmodi via Splitscreen zu zweit an den Start gehen. Mit dem komfortablen und leicht zu bedienenden Streckeneditor bastelt Ihr im Nu eigene Geländepisten. *os*

WIEDER MAL NUR BESSERER DURCHSCHNITT *für einen Kemco-Racer: Wie schon bei "Top Gear Rally 2" (siehe Test in letzter MAN!AC) liegt* ***die Hauptkritik in der verwaschenen, leicht ruckelnden Optik. Es macht auf Dauer einfach keinen Spaß, mit dem Bike über unscharfe (trotz Highres-Modus) und detailarme Pisten zu brettern. Zumal die übliche Kemco-Krankheit, mit einem lahmen Vehikel beginnen zu müssen, gnadenlos zuschlägt und Unwissende schon zu Beginn verprellt. Auch die schwammige Steuerung lässt Euch des öfteren an einem Checkpoint vorbei schlittern oder in einen Abgrund stürzen. Trotz aller Schelte: "Top Gear Hyperbike" bietet dank zahlreicher freispielbarer Extras überdurchschnittlichen Rennspaß, der zu zweit auch längerfristig anhält.***



Oliver Schultes



HERSTELLER	
Kemco	
SYSTEM	
Nintendo 64	
ZIRKA-PREIS	
120 Mark	
GRAFIK	SOUND
68%	*31%*

Spielspaß **66%**

Optisch biederer Moto-cross/Straßenrenn-Mix mit ungenauer Steuerung und vielen freispielbaren Extras.




ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine Game-Boy-Color-Umsetzung erscheint in Kürze.

Vandal Hearts 2

ENTWICKLER:
Konami, Japan
(www.konami.com)

Der Vorgänger

zählte 1996 zu den ersten rundenbasierten Strategiespielen für die Playstation. Mit relativ kurzer Spielzeit und simpel gehaltenen Menüs brachte es "Vandal Hearts" auf immerhin 76% Spielspaß. Der zweite Teil

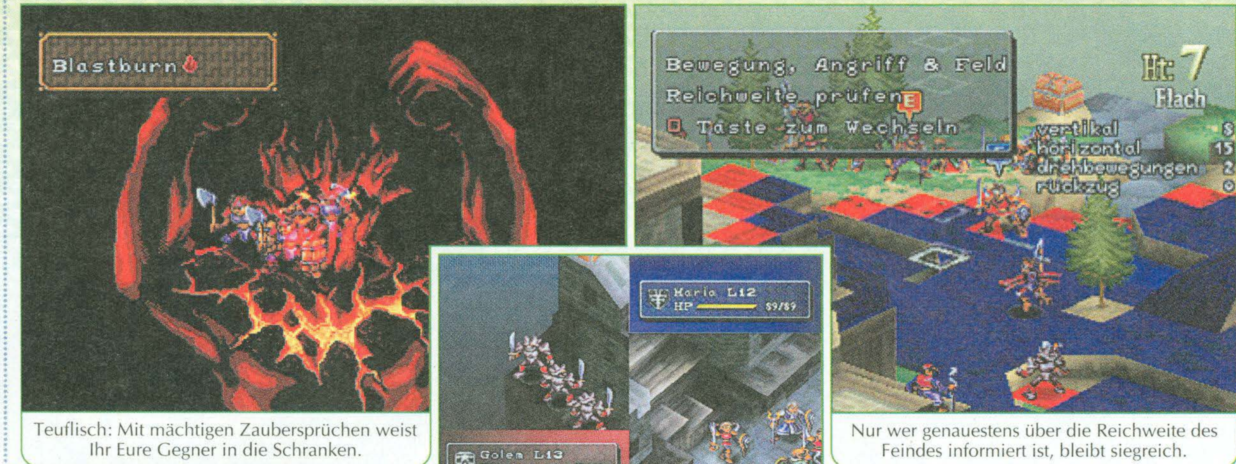


"Vandal Hearts" war 1996 Konamis erster Ausflug ins Strategie-Genre.

orientiert sich sowohl optisch wie spielerisch stark an der aktuellen Genre-Referenz "Final Fantasy Tactics". Der Taktik-Titan aus dem Hause Square erhielt in MAN!AC 4/98 90% Spielspaß, bleibt aber leider Importspielern vorbehalten.



"Final Fantasy Tactics" überraschte 1997 mit vielfältigem Job-System und komplexer Handlung



Teuflisch: Mit mächtigen Zaubersprüchen weist Ihr Eure Gegner in die Schranken.

Zugzwang: Da immer ein Gegner gleichzeitig mit einem Eurer Kämpfer handelt, ist besondere Vorsicht gefragt.

Nur wer genauestens über die Reichweite des Feindes informiert ist, bleibt siegreich.

In den Städten vervollständigt Ihr Eure Ausrüstung und lauscht den neuesten Gerüchten über den Bürgerkrieg

Das Reich Natra ist in Aufruhr: Nach der Ermordung des Regenten sitzt der vaterlose Königssohn als Marionetten-Monarch auf dem Thron. Die wahren Drahtzieher der Macht sind die skrupellose Königinmutter Agatha und deren Liebhaber Kardinal Ladorak.

Vor diesem Hintergrund verlebt Euer Held sorgenfreie Jugendtage in einem Bauerndorf im Hinterland. Zusammen mit seinen Freunden tobt der zukünftige Schwertmeister durch die Wildnis, bis ein Fremder die ländliche Idylle stört. Der Reisende entpuppt sich als Revoluzzer, der den amtierenden Jung-König Franz stürzen will und dazu Hilfe bei einem ortsansässigen Adligen sucht. Da dieser ihm die Unterstüzung versagt, koaliert der umtriebige Putschist mit dem machtgierigen Kardinal Ladorak, dessen Liebe zur Königinmutter hinter dem Verlangen nach der Krone zurückstehen muss. So entbrennt ein neuerlicher Bürgerkrieg, der das Land in zwei Parteien spaltet: West-Natra, das vom benachbarten Kaiserreich unterstützt wird, und Ost-Natra unter Führung des neuen Königs Nicola.

Nach diesem ereignisreichen Prolog, in dem Ihr bereits Eure ersten Schlachten schlagt, dem zukünftigen König unter die Arme greift sowie üble Erfahrungen mit den Machenschaften des Adels macht, findet Ihr Euch sieben Jahre später an der Spitze einer Räuberbande wieder. Der Krieg zwischen Ost- und West-Natra ist in vollem Gange und Eure Banditen unternehmen Überfälle auf die Truppen beider Seiten. Im Laufe der Handlung wandelt sich Euer Held jedoch vom verbitterten Raubritter zum Streiter für Freiheit und Gerechtigkeit. Mit einer stetig wachsenden Kämpfertruppe beginnt Ihr, wieder für Recht und Ordnung im Land zu sorgen. Da sich Euch jedoch zahlreiche Feinde entgegenstellen, müsst Ihr ständig in neuen Schlachten kämpfen. Diese finden vor einer frei rotier- und zoombaren 3D-Kulisse statt, Ihr zieht Eure Kämpfer Mann für Mann in Richtung Gegner, um diesen danach mit Lanze und Schwert auseinander zu nehmen. Dabei ist überlegtes Taktieren angesagt, denn zeitgleich mit Eurem aktuellen Recken bewegt sich auch ein feindlicher Streiter über das Schlachtfeld. So kann es passieren, dass Euer Zug vor einem leeren Feld endet und der mächtige Axthieb verpufft. Geschickte Strategen lernen jedoch schnell, dieses Feature zu nutzen und lassen den Gegner in wohl kalkulierte Fallen stolpern. Beenden beide Streiter Ihren Zug im gleichen Feld, schubst der Schwerere seinen Kontrahenten aus der Bahn.



Verzwickt: Um das Königreich Natra zu retten, müsst Ihr in einem dichten Geflecht von Intrigen die Übersicht behalten.



Vielseitig: Die magischen Fähigkeiten Eurer Charaktere hängen von der gewählten Ausrüstungskombination ab.

ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger wurde in MAN!AC 5/97 mit 76% Spielspaß bewertet.



Stillgestanden: Zu Beginn des Kampfes positioniert Ihr Eure Recken in einem vorgegebenen Bereich.

Durch erfolgreiche Angriffe steigt die Erfahrung Eurer Kämpen, neue Fähigkeiten und Zaubersprüche inklusive. Diese werden Euch jedoch nicht mit dem Stufenaufstieg in den Schoß gelegt, sondern sind abhängig von der Bewaffnung des einzelnen Charakters. Schwert, Bogen und Zauberstab ermöglichen Euch jeweils andere Fähigkeiten und Zaubersprüche. Ob Blitzstrahl oder Rundumschlag, Heilzauber oder Giftspritze, kampfbezogene Fertigkeiten reichen nicht aus, um siegreich zu bleiben. Wollt Ihr einsame Schatztruhen plündern, versteckte Gegenstände aufsammeln oder Blöcke aus dem Nichts entstehen lassen, müsst Ihr einige Charaktere mit schwächeren Waffen wie dem Dolch ausrüsten. Diese verursachen zwar weniger Schaden, ermöglichen Euch dafür allerdings den Zugriff auf unentbehrliche Sonderfertigkeiten. Diese sind mit der entsprechenden Waffe verknüpft; rüstet Ihr Euren Charakter neu aus, müsst Ihr seine Spezialtalente auf die gewechselten Mordwerkzeuge übertragen. Da der Platz pro Gegenstand allerdings begrenzt ist, sortiert Ihr stets die schwächsten Spezialattacken aus. *dm*

TRADITION UND INNOVATION: Schon mit dem ersten Teil der "Vandal Hearts"-Serie gelang Konami ein überzeugender Einstand an der Strategie-Front. Mit dem Nachfolger bügeln die findigen Japaner die Schwächen des Vorgängers aus und sorgen mit erweitertem Ausrüstungs- und Fähigkeits-Repertoire sowie dem neuen Zugsystem für mehr taktischen Tiefgang. Dabei orientieren sich die Designer an den Meilensteinen des Genres: "Final Fantasy Tactics"-Anleihen sind nicht zu übersehen, jedoch wurde nie zu dreist geklaut und statt der verzwickten Handlung des Import-Idols eine zwar weniger komplexe, aber stets spannende Geschichte erdacht. Einzig die grauenvollen Charakterportraits stören die Atmosphäre, da kann auch der gute Klassik-Sound nicht helfen.



David Mohr



Theme Park World

ENTWICKLER:
BULLFROG, ENGLAND
(WWW.THEMEPARKWORLD.COM)

***Geändert** hat sich beim Vergnügungspark 2000 im Vergleich zum Vorgänger so einiges – auch wenn das Grundkonzept gleich geblieben ist. So wurde im ursprünglichen "Theme Park" das Geschehen in isometrischem Pseudo-3D dargestellt und die Achterbahnfahrt konntet Ihr in vorgerenderten Filmen miterleben. Der moderne Themenpark ist polygonal und texturiert, der Selbsttest in Euren Fahrgeschäfte wird in Echtzeit inszeniert. Weitere Änderungen zum Original: Es gibt keine Computergegner mehr, statt einem einzigen Grafikset warten vier komplett unterschiedliche Themenbereiche auf Euch (Dinosaurier, Halloween, Science Fiction, Märchen) und es gibt mehr Attraktionen.*



Eines für alle: Das erste "Theme Park" gab's auf 16-Bittern, Saturn, Jaguar, 3DO und Playstation.



Balken im Auge: Gelungene PAL-Anpassung scheinen die Engländer nur aus dem Märchenbuch zu kennen.



Anstürmende Besuchermassen denken zunächst nur an allzu menschliche Bedürfnisse. Hoffentlich habt Ihr genug sanitäre Einrichtungen und Putzleute, um der Flut Herr zu werden.



Hereinspaziert: Nach einer umfassenden Sanierung öffnet der Playstation-Vergnügungspark wieder seine Pforten. Fünf Jahre nach dem Peter-Molyneux-Klassiker "Theme Park" stattet Euch Bullfrog ein zweites Mal mit einem Batzen Spielgeld aus, das es im Freizeitbusiness zu investieren und vermehren gilt. "Theme Park World" macht Euch zum Manager und Architekten von acht Parks, die mit ihren vier unterschiedlichen Thematiken in Abwechslungsreichtum realen Vorbildern in nichts nachstehen. Doch bevor Massen wimmeln und Kassen klingeln, müsst Ihr jede Menge Zeit und Arbeit investieren.

Auf einer umzäunten Wiese errichtet Ihr zunächst ein paar simple Fahrgeschäfte und Läden, baut ein lückenloses Wegenetz und stellt eine Handvoll Personal ein. Während nach der Eröffnung die ersten präpubertären Besucher in den Park tröpfeln, arbeitet Ihr konzentriert am Ausbau Eurer Vergnügungsstätte. Dabei tragen nicht nur wilde Achterbahnen oder spektakuläre Rides zur Attraktivität Eures Parks bei, auch das Drumherum muss stimmen. So sorgt Ihr mit Hamburgerbuden, Eisständen und Trinkhallen für das leibliche Wohl des Publikums, verhindert größere Missgeschicke durch den Bau von Toiletten und staffiert das Areal mit Mülleimern, Bäumen oder Lautsprechern aus. Die Finanzierung des Ganzen geschieht über die Eintrittspreise sowie Eure Zusatzverdienste aus Glücksspiel und Souvenirverkauf. Geld verschlingt besonders das Personal: So verlangen Wachmänner, Putzleute, Clowns, Mechaniker und Forscher nicht nur üppige Gehälter und einen Aufenthaltsraum. Um Können und Motivation zu steigern, müsst Ihr in die Fortbildung Eurer Angestellten investieren. Elementar für den längerfristigen Erfolg ist die ständige Beschäftigung Eurer Eierköpfe. Über das Forschungsmenü weist Ihr diese an, neue Attraktionen, Läden und Ausbauten zu Fahrgeschäften zu erfinden, die zusätzliche Besucher anlocken.

An Datenbildschirmen, Statistiken und Einstellungsmöglichkeiten herrscht bei "Theme Park World" wahrlich kein Mangel. So bestimmt Ihr neben den Preisen die Gewinnchance an den einzelnen Buden, justiert bei Speisen und Getränken Warenqualität, Salz- bzw. Eisgehalt oder stellt Geschwindigkeit, Fahrdauer und Kapazität der Attraktionen ein. Damit Ihr von der Optionsvielfalt nicht erschlagen werdet, stellt Euch das Spiel einen Berater zur Seite, der Euch auf Probleme hinweist und Tipps gibt. Zudem bekommt Ihr über Denkblasen die Gemütszustände Eurer kleinen Kunden zu Gesicht.

SPASSIGER ALS DISNEYWORLD: Bullfrogs putzige Aufbausimulation beweist, dass sich aktuelle PC-Titel trotz Hardware-Restriktionen sauber auf die Playstation portieren lassen. Eine durchgehende Speicheroption wurde ebenso verwirklicht wie eine unkomplizierte Pad-Steuerung, die jede Maus überflüssig macht. Auch die umfangreichen Menüs sind simpel und ohne großen Aufwand zu handhaben. Trotzdem ist der digitale Themenpark ein echter Zeitfresser: Komplexe, aber unkomplizierte Zusammenhänge bringen Euch ins Tüfteln, die Vielfalt an Bauwerken überrascht stetig auf's Neue und die acht verschiedenen Parks samt gewitztem Freischaltsystem motivieren kräftig. Gut, die Grafik ruckelt und der Ego-Modus ist eine Krankheit, aber Detailverliebtheit und Einfallsreichtum machen diesen Makel bei weitem wett.

Stephan Freundorfer

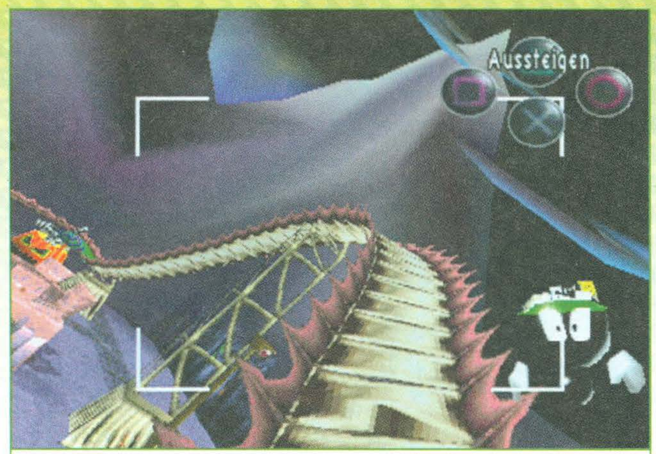


Auf der Go-Kart-Bahn dürft Ihr ein simples Rennen austragen

A la carte: Die zahlreichen Options- und Statistikmenüs sind gleichermaßen nahrhaft wie bekömmlich.

ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger "Theme Park" wurde in MAN!AC 11/95 mit 80% getestet (Abwertung auf 72%). Eine PC-Umsetzung ist Anfang 2000 erschienen.



Gruselige Streckenführung: Eure gewagten Achterbahnkonstruktionen dürft Ihr am eigenen Magen ausprobieren.

So wisst Ihr stets, ob sich die Kinder amüsieren, ihnen übel ist, sie die Preise zu hoch finden oder aufs Klo müssen. Kreativ ausleben dürft Ihr Euch beim Bau von Go-Kart-Strecken, Achterbahnen und Baumstammrutschen. Bei den beiden letzteren legt Ihr nicht nur nach Belieben den Streckenverlauf fest, sondern dürft an den einzelnen Stützpfeilern auch Höhe und Neigung verstellen. Noch interessanter werden Eure konstruktiven Geniestreiche durch die Möglichkeit, den eigenen Park in Ego-3D zu besuchen. Mitten im Geschehen könnt Ihr das Areal durchwandern und bei Attraktionen mitfahren. Einige davon, z.B. die Go-Kart-Bahn, bieten sogar kleine Minispiele, bei denen Ihr eine goldene Eintrittskarte gewinnt. Weitere Tickets bekommt Ihr für das Erreichen von Teilzielen, die Euch für jeden Park gesteckt werden. Verwendung finden die Karten für das Freischalten weiterer, thematisch unterschiedlicher Vergnügungsparks. *sf*

Peter Molyneux

– der Vater des Ur-"Theme Park" – arbeitet momentan mit seinem Entwicklungsstudio Lionhead an dem innovativen Echtzeitstrategietitel "Black & White". Auf das schon im Vorfeld als Geniestreich gerühmte PC-Spiel dürfen sich jetzt auch Dreamcast-Fans freuen. Sega hat mit Stolz vermeldet, dass "Black & White" an Weihnachten 2000 auf der hauseigenen Konsole erscheinen wird. Besonders interessant ist dabei die Ankündigung einer Multiplayeroption, die 'göttliche' Echtzeitgeplänkel im Internet ermöglichen soll.

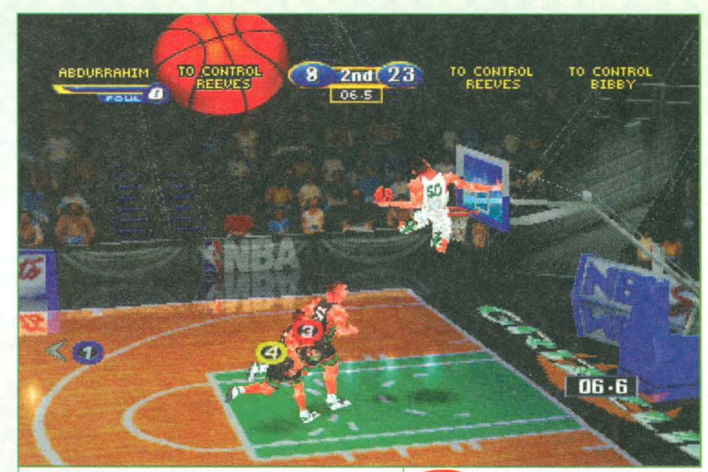


Spinnenkarussel, Augapfelrutsche, Kürbiskiosk: Dank vier verschiedener Themenbereiche gibt's viel zu bauen.



ENTWICKLER: MIDWAY, USA (WWW.MIDWAY.COM)

NBA Showtime



Wie ist denn die Luft da oben? "NBA Showtime" nimmt es mit den physikalischen Gesetzmäßigkeiten nicht so genau.



Zwei Monate nach der Dreamcast-Version findet der inoffizielle „NBA Jam"-Nachfolger „NBA Showtime: NBA on NBC" nun den Weg von der Spielhalle auf die Playstation. Inhaltliche Unterschiede existieren nicht, auch auf der Sony-Konsole müsst Ihr Euch mit dem einen Spiel-Modus des Arcade-Vorbilds begnügen: Ihr wählt zwei Spieler eines NBA-Teams und nehmt Euch dann den Rest der nordamerikanischen Profiliga der Reihe nach vor. Dabei steuert Ihr auf dem Parkett immer den selben Spieler – Euer Kollege agiert selbstständig. Allerdings hat er ein offenes Ohr für Eure Anweisungen, passt oder wirft auf Kommando. Klebt Euer eigener Handschweiß am Ball, dribbelt Ihr durch die gegnerische Verteidigung und vollendet mit Slam Dunk oder Korbleger. Drückt Ihr im Abschluss zusätzlich den Sprint-Knopf, vollführt Euer VIP einen der beliebten Monster-Dunks: Er schraubt sich buchstäblich meterweit in die Luft, verwandelt mit einem spektakulären Rückwärtssalto oder lässt kurzerhand das 'Rebound-Glas' hinter dem Korb zu Bruch gehen. Verlasst Ihr das Parkett als Sieger, ergattert Ihr in einem Basketball-Quiz Punkte zum Freischalten von versteckten Spielern, Bodenbelägen oder Optionen. *ts*

AUF DER PLAYSTATION spielt sich „NBA Showtime" einen Tick besser als auf dem Dreamcast. Durch die geringere Spielgeschwindigkeit habt Ihr mehr Zeit, um wenigstens gelegentlich einen Korbversuch des Gegners zu vereiteln. Trotzdem sind auch auf der Sony-Konsole Unentschieden an der Tagesordnung – Korb links, fünf Sekunden später Korb rechts. Da retten die 'spektakulären' Dunkings nur wenig: Was Ihr schon hundert mal gesehen hat, haut Euch nicht mehr vom Hocker. Technisch gibt's an „NBA Showtime" wenig zu kritisieren. Bis auf die geringere Auflösung halten sich die Unterschiede zur 128-Bit-Fassung in erstaunlich engen Grenzen. Auch der englischsprachige NBC-Kommentator hat ähnlich viele Sprüche drauf wie sein Sega-Zwilling.



Thomas Szedlak



ANDERE VERSIONEN

Die Dreamcast-Version wurde in MAN!AC 2/2000 mit 66% Spielspaß getestet. Weitere Konsolen-Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.





VIDEOSPIELE



Dreamcast

Dreamcast Dt.

Crazy Taxi	89,90
Vigilante 8	99,00
Virtua Striker 2	99,90
Hydro Thunder	79,90
Worms: Armageddon	99,90
Suzuki Allstar Racing	59,90
Soul Calibur	99,90
Deadly Skies	99,90
Marvel vs. Capcom	89,90
Powerstone	89,90
Shadowman U.K.	99,90

Dreamcast Jp.

Sega GT	149,90
Resident Evil Code Veronica	169,90
Dead or Alive 2 U.S. Version	149,90
Star Gladiators 2	89,90
Death Grimson 2	89,90
YOYO Venture	79,90
Panzerfront	99,90
Golf	59,90



Playstation

Sony Playstation Dt.

Leon + Clare 3 Uncut	89,90
Hard Edge	79,90
UEFA Champions League	89,90
Glover	69,90
GTA 2	59,90
Millenium Soldier	69,90
War of the Worlds	59,90
Hell Night	59,90
Lego Rock Raiders	69,90
Eagle One Harrier Attack	89,90
Thrasher	89,90
Track & Field 2	99,90
Ace Combat 3	89,90
Metal Gear Solid Plat.	49,90
EPGA Golf	59,90
Rat Attack	69,90
Medal of Honour	89,90
Toy Story 2	89,90
Gran Tourisimo 2	89,90
ECW Hardcore Wrestling	99,90



Neo Geo

Neo Geo Pocket Color

Samurai Shodown	99,90
Neo Geo Cup Color	99,90
Tennis Color	99,90
Sonic Pocket Adventures	99,90
Pac Man	99,90
Metal Slug Pocket	99,90
Baseball Stars	99,90
NeoGeo Turf Masters	99,90
King of Fighters R2 Color	99,90
SNK vs. Capcom	99,90

Neo Geo CD

Soccer Brawl	19,90
Mah Jong Story	19,90
Riding Hero	19,90
Fatal Fury 3	39,90
Savage Reign	19,90
Puzzle Bobble	19,90
KoF 99	149,90



DVD Videos

DVD Import Videos CODE 1

American Pie	69,90
From Dusk Till Dawn 3	69,90
South Park Movie	69,90
Muppets from Space	69,90
Blue Streak	69,90
A Man called Hero (HK)	69,90
Deep Blue Sea	69,90
The Hauntin	69,90
Teaching Mrs. Tingle	69,90
Lake Placid	69,90
Bone Collector	69,90
In Too Deep	69,90
Eyes wide shut	69,90
Sixth Sense	69,90
Astronauts Wife	69,90
Pokemon the Movie	69,90



N64 Angebote

Nintendo 64 Dt.

V-Rally 64	49,90
Wave Race 64	29,90
Star Wars EP1 Racer	49,90
NBA Jam 2000	29,90
Lyat Wars	29,90
NBA Live 2000	49,90
Mario Golf	49,90
Earthworm Jim 3D	49,90
Ready 2 Rumble Boxing	69,90
EPGA Golf	59,90
Top Gear Rally	49,90
Armorine	49,90
Vigilante 2	59,90
Turok 3	59,90
Xena	59,90

$ale Sonderangebote

SOLANGE VORRAT REICHT !!!!

N64 - TUROK 2 UK	39,90
N64 - F1 Grand Prix	29,90
N64 - F1 Grand Prix 2	49,90
N64 - Hot Wheels Turbo Racing	49,90
N64 - Nagano Winter Olympics	29,90
N64 - Donkey Kong Country 64	69,90
N64 - RTL World League Soccer	49,90
N64 - KONSOLE + STAR WARS	149,90
DKC 64 Lösungsheft	9,90
Yoshis Story Lösungsheft	9,90
Div. Neo Geo Pocket Games Bitte telefonisch nachfragen !!!	29,90
DC - Dreamcast Graph Kit Aufkleber für die Dreamcast	24,90

Playstation Gehäuse	29,90
PSX - South Park	59,90
PSX - Formel 1 Plat.	29,90
PSX - Actua Hockey	69,90
PSX - Actua Hockey 2	79,90
PSX - Trap Gunner	69,90
PSX - F1 World GP 99	59,90
PSX - Eliminator	49,90
PSX - YOYO Puzzle Park	69,90
PSX - Centipede	59,90
PSX - Nascar 2000	59,90
DC - Cool Boarders Burrn JP	49,90
DC - Buggy Heat JP	49,90
DC - Street Fighter Zero 3 JP	49,90
DC - Blue Stinger JP	49,90
DC - Marvel vs. Capcom JP	49,90

- - order now - -

!!! LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN !!!

Stuttgart – MARO – Marienstr. 23, 70173 Stuttgart – Tel. 0711 221 422

Ulm – MARO – Zeitblomstr. 31, 88073 Ulm – Tel. 0731 6020 755

Reutlingen – MARO – Karlstr. 1, 72764 Reutlingen – Tel. 07121 320 014

Ludwigsburg – MARO – Solitudestr. 3, 71638 Ludwigsburg – Tel. 07141 902 242

Hamburg – PLAY FAIR – Wandsbekker Marktstr. 145, 22041 Hamburg – Tel. 040 689 14836

Nürnberg – STAGE 1 – Glogauer Str. 30/98, Frankencenter, 90473 Nürnberg – Tel. 0911 800 2886

Hamburg – N.R.G. – Mundsburger Damm 54, 22087 Hamburg – Tel. 040 255 663

Magdeburg – MEGALAND – Raiffeisenstr. 23, 39112 Magdeburg – Tel. 0391 621 2347



Achtung ! Achtung !
Am 30.06.2000 große Eröffnungsparty
der neuen Filiale in Augsburg !
Gögginger Str. 91 - 86199 Augsburg



AUGSBURG



Star Ocean 2

ENTWICKLER:
Tri Ace, Japan
(www.enix.com)

Im Zeichen des Drachen:

"Star Ocean-The Second Story" ist der Nachfolger eines alten Super-Nintendo-Rollenspiels aus dem Hause Enix. Die japanische Firma hat sich im Fernen Osten vor allem aufgrund ihrer hervorragenden "Dragon Quest"-Reihe einen Namen gemacht. Bereits seit 1986 tummeln sich die Enix-Helden auf MSX-Computern, NES und später auch dem Super Nintendo. Die vier 8-Bit-Episoden wurden in Amerika unter dem Namen "Dragon Warrior" veröffentlicht. Eine West-Umsetzung von Teil 5 und 6 blieb bis heute aus. Auch der für die Playstation angekündigte siebte Teil wurde bis heute nicht verwirklicht. Neuester Streich der Enix-Programmierer ist das "Pokémon"-ähnliche "Dragon Quest Monsters" für Nintendos Game Boy Color.





Enix' glorreiche "Dragonquest"-Saga brachte es auf insgesamt sechs Teile





Explosiv: Bei besonders starken Gegnern müsst Ihr Euch immer wieder auf die magische Unterstützung Eurer Kollegen verlassen.



Auf der Echtzeit-Karte reist Ihr von Ort zu Ort und startet Einzelaktionen Eurer Charaktere

In "Star Ocean – The Second Story" verschlägt es Euch auf den abgelegenen Planeten Expel. Seit die mittelalterliche Welt von einem riesigen Meteoriten getroffen wurde, schießen dort die Dämonen förmlich aus dem Boden.

In dieser unwirtlichen Umgebung fühlt sich der junge Fähnrich Claude Kenni gar nicht wohl. Verständlich, denn schließlich kommt er aus einer weit entfernten Galaxis und war gerade dabei, mit seiner Mannschaft ein mysteriöses Energiefeld zu untersuchen, als er plötzlich auf diesen unbekannten Planeten teleportiert wurde. Seine Lage verbessert sich jedoch, als er ein hübsches Mädchen aus den Fängen einer grausamen Bestie rettet. Die dankbare Maid stellt sich als Rena vor und gewährt dem gestrandeten Raumfahrer Unterkunft im nahegelegenen Dorf. Dort wird der blonde Junge mit der geheimnisvollen Strahlenwaffe als Held einer alten Prophezeiung angesehen und prompt mit der Erforschung der 'Hexenkugel' betraut. Da sich Claude von den Erkenntnissen über den abgestürzten Meteoriten eine zügige Heimreise erhofft, sagt er zu und bricht zusammen mit der lieblichen Rena auf. Auf ihrer Reise erforschen die beiden zahlreiche gerenderte Hintergründe und schlagen sich mit zufällig auftauchenden Gegnern. Zu Beginn des Spiels dürft Ihr zwischen den beiden Hauptcharakteren wählen und die Geschichte entweder aus dem Blickwinkel von Claude oder Rena betrachten. Im Lauf der Zeit wird Eure Party durch zahlreiche Neuzugänge wie die Zauberin Celine oder den Kämpfer Ashton bereichert. Diese unterstützen Euch nicht nur im Kampf, sondern bieten gleichzeitig Anlass zu neuen Story-Wendungen: Fast ständig könnt Ihr sogenannte Einzelaktionen starten, bei denen Ihr jeweils einen bestimmten Charakter steuert. Diese Ereignisse beeinflussen den Lauf der Geschichte und führen zu einer von 80 möglichen Endsequenzen.

Damit Ihr diese auch sicher erreicht, müsst Ihr Euch an ein ungewöhnliches Kampfsystem gewöhnen: Drei verschiedene Gefechts-Modi erlauben Euch schrittweise mehr Kontrolle über Eure Helden. Im fortgeschrittensten Modus steuert Ihr einen Kämpfer über das Schlachtfeld, während der Rest von der Playstation gelenkt wird. In einem Taktik-Bildschirm legt Ihr die Verhaltensweisen Eurer Partner fest, bei Bedarf wechselt Ihr per Knopfdruck zwischen den einzelnen Kämpfern. *dm*

ES SIND DIE KLEINEN DINGE, DIE EIN ROLLENSPIEL GROSS MACHEN: Sowohl optisch wie spielerisch setzt "Star Ocean" auf Details. Während Ihr Euer Spiegelbild im Render-Flüsschen betrachtet, zieht am Himmel ein Schwarm Vögel vorbei, zahlreiche Mini-Events halten Euch bei Laune und sorgen dafür, dass Euch die Charaktere mit ihren Sorgen und Nöten ans Herz wachsen. Auch beim Kampfsystem werdet Ihr angenehm überrascht. Nach kurzer Eingewöhnungszeit steuert Ihr Euren Helden souverän durch die Gegnerscharen, fallt dem Feind in den Rücken und hofft auf Hilfe der Kollegen. Endlich etwas mehr Action auf den sonst eher trägen Rollenspiel-Schlachtfeldern. Trotzdem kommen Daten-Fetischisten nicht zu kurz, Ihr verwaltet Dutzende von Spezialfähigkeiten und Zaubersprüchen. Eine saubere Übersetzung rundet das Ganze ab.



David Mohr

Hübsch gerenderte Hintergründe und eine gute deutsche Übersetzung sorgen für spannendes Fantasy-Flair.



HERSTELLER: Enix/Sony
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 76%
SOUND: 75%

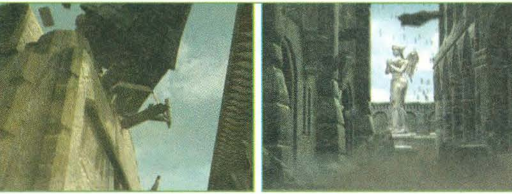
Spielspaß 86%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Abwechslungsreiches Rollenspiel mit hübsch gerenderten Hintergründen, ungewöhnlichem Kampfsystem und verzweigtem Plot.

AB 12

IT'S A MANIAC



Erschütternd: Zahlreiche Zwischensequenzen illustrieren wichtige Ereignisse wie die Zerstörung einer malerischen Hafenstadt.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
NAPS/INFOGRAMES, ENGLAND
(WWW.GEKIDO.NET)

Gekido


Aufgepasst: Eure Gegner überraschen mit akrobatischen Einlagen und mächtigen Special-Moves.

In naher Zukunft ist das neue Tokio zu einem düsteren Ort voller Gewalt und Verbrechen geworden, die Straßen der Stadt werden von marodierenden Banden beherrscht. In der Rolle eines von insgesamt neun verschiedenen Kämpfern (fünf davon müsst Ihr zuerst freispielen), sorgt Ihr für Ruhe und Ordnung in dunklen Gassen und schummrigen Hinterhöfen. Die Palette der Helden reicht dabei vom durchtrainierten Cop Travis über die blonde Special-Forces-Agentin Michelle bis zum gehörnten Dämon Akujin. Diese kämpfen sich im 'Urban Fighters'-Modus wahlweise allein oder zu zweit durch insgeamt 17 Missionen, um einen verrückten Supercomputer zu stoppen. Nach typischer "Final Fight"-Manier verkloppt Ihr fettleibige Straßenschläger, Ninjas, Rocker und Kampfhunde. Um Euch gegen die unendlichen Gegner-Scharen zu wehren, benutzt Ihr nicht nur Schläge und Tritte, sondern greift auch auf herumliegende Hilfsmittel wie Fässer, Baseballschläger oder Pistolen zurück. Selbst niedergeschlagene Feinde verwendet Ihr als Wurfgeschosse. Wer fleißig neue Schlagkombinationen probiert, wird durch neue Specials belohnt und darf den vernichtenden Rage-Move ausführen. Dieser kostet Euch zwar ein Stück Eurer Lebensenergie, dafür teilt Ihr damit aber auch mächtig aus. Je nach Charakter bereist Ihr die Levels auf unterschiedlichen Routen und trefft auf andere Endgegner, bis Ihr schließlich der durchgeknallten künstlichen Intelligenz in ihrer humanoiden Form gegenübersteht. Wer selber einmal in die Rolle des Gang-Leaders schlüpfen will, versucht sich im 'Street Battle'. Hier kämpfen zwei Spieler nebst eigener Ninja-Bande um die Vorherrschaft auf der Straße; auch die Polizei mischt gelegentlich mit und nimmt Euch aus einem Hubschrauber unter Feuer.
Neben diesen beiden besonderen Spielvarianten finden sich der obligatorische 'Versus'- und 'Survival'-Modus sowie der Arena-Kampf. Per Multitap können hier vier Spieler gleichzeitig antreten und sich gegenseitig die Knochen brechen.
Bei Charakterdesign und Musik hat sich Infogrames prominenter Unterstützung versichert: Die Artworks stammen aus der Feder des 'Battle Chasers'-Zeichners Joe Madueira, zum Soundtrack tragen Fat Boy Slim und Kid Rock bei. *dm*


Im Versus-Mode vermöbelt der dicke Ushi den Cop Travis mit einem vernichtenden Rage-Move

PLANLOS PRÜGELT
Ihr Euch durch die Straßen, die Gegner stürmen von allen Seiten auf Euch ein und dank der 'dynamischen' Kamera erkennt Ihr anfliegende Wurfgeschosse viel zu spät. Sobald die Feinde zu Schusswaffen greifen, fangt Ihr massenweise Kugeln, Ausweichen ist in der allgemeinen Hektik nicht möglich. Weder lässt Euch "Gekido" Zeit, Gegner in Ruhe auseinanderzunehmen, noch beeindruckt es mit schneller und unkomplizierter Action. Dazu müsst Ihr Euch mit mittelmäßiger Grafik und schlechter Kollisionsabfrage abfinden. Dass der Titel nicht im absoluten Spielspaß-Keller versinkt, liegt an der passablen Musik sowie den vielen Zusatz-Spielmodi. Wer auf Prügelscroller steht, tobt sich lieber im Force-Modus von Namcos "Tekken 3" aus.


David Mohr









ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

Micro Maniacs

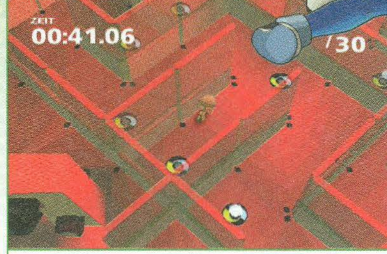
ENTWICKLER:
Codemasters, England
(www.codemasters.com)

Angeber dürfen wie schon bei "Micro Machines V3" für Playstation und N64 ihre Bestzeiten im Internet verewigen. Die Ergebnisse aus den Zeitrennen werden im Statistik-Bildschirm Eurer Spielfigur in Form eines Zahlencodes angegeben. Diesen tragt Ihr in der Hall of Fame auf der Codemasters-Webseite ein. So erfährt die ganze Welt von Eurer Fingerfertigkeit. Für "Micro Maniacs Online" müssen wir wohl noch auf die PS2-Version warten...



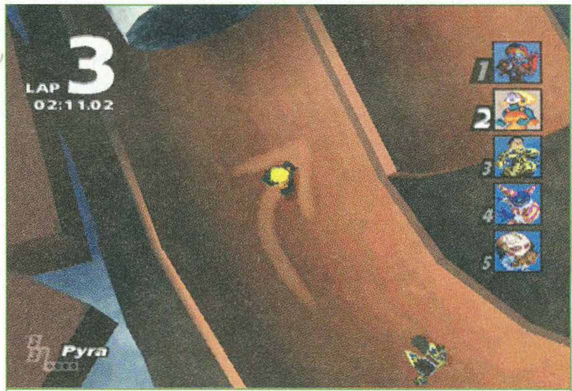
Unter www.codemasters.com dürft Ihr Eure Rekorde publizieren

Todesmutig: Die flinken Männlein nutzen ein Elektrokabel, um zur anderen Seite der Küche zu gelangen.



Extraleben zu verdienen: Habt Ihr drei Rennen hintereinander als Erster beendet, dürft Ihr eine Bonusstufe spielen.

Nicht, dass Ihr auf falsche Gedanken kommt: Bei den Micro Maniacs handelt es sich keineswegs um den zukünftigen Nachwuchs der Cybermedia-Redakteure, sondern um die Thronfolger der legendären "Micro Machines". Codemasters nimmt kurzfristig Abschied von den Matchbox-Autos und lässt Euch statt dessen in die Rollen eines Dutzends Rennzwerge schlüpfen.
Acht bizarre Micro Maniacs stehen zu Beginn zur Wahl, die weiteren Charaktere müssen – ebenso wie etliche Strecken und Secrets – erst frei gespielt werden. Habt Ihr schon die Vorgänger ausgiebig gezockt, solltet Ihr mit der Handhabung der Kleinen kein Problem haben. Lasst einfach anstelle der Reifen die Sohlen qualmen, um vor den vier Computergegnern ins Ziel zu kommen. Eine stattliche Zahl von 33 Kursen entführt Euch in den Mikrokosmos des Alltags: Lauft den Bierdosenslalom auf einem versifften Schlafzimmerboden, schlittert im Bad durch Seifenpfützen oder durchquert Croquet-Tore, die im Vorgarten gesteckt sind. Auf manchen Kursen beugen die Dauerläufer dem Muskelkater vor und steigen auf Fortbewegungsmittel wie Jet-Skis oder Honigbienen.
Die laufenden Zentimeter unterscheiden sich nicht nur in ihrem skurrilen Aussehen voneinander. Jede Figur verfügt über zwei Spezialaktionen, mit denen sich Konkurrenten auf hinterhältige Weise bremsen lassen. Die feurige Pyra schleudert z.B. Lavabrocken und lässt den Flammenwerfer rauchen, der närrische Twister wirft die Gegner mit seinem Jojo aus der Bahn oder wirbelt sie mit einem Tornado durch die Gegend. Wie wirkungsvoll die Waffen sind, hängt von der Höhe des aktuellen Levels und der Zahl an Energiebällen ab, die Ihr unterwegs einsammelt. Einige der Angriffe behindern nicht nur, sondern töten die Zielperson, die einige Augenblicke später wieder auf der Strecke materialisiert. Die gleiche Wirkung zeigt ein zu gewagtes Abweichen vom Kurs, der Sturz in die Tiefe und die Berührung gefährlicher Gegenstände wie Messer oder glühende Herdplatten. Um Hindernisse zu umgehen und Abgründe zu überqueren, macht Ihr häufig Gebrauch von Eurem Sprungknopf, an manchen Stellen dürft Ihr gar klettern oder ein Kabel entlang schlittern.
Während Solisten durch Bestzeiten respektive gute Platzierung ihre drei Continues durch die Level retten, kommt es im Mehrspieler-Modus zu einem rasanten bis chaotischen Wettstreit. Wie schon bei den "Micro Machines V3" dürfen bis zu acht Leute an den Rennen teilnehmen – wessen Spielfigur aus dem sichtbaren Bereich verschwindet, scheidet aus. Selbst die beliebten Holzhammer dürft Ihr wieder zum Plätten Eurer Kumpel hernehmen. *sf*



Skater-Freuden: Die "Micro Maniacs" nutzen sogar Fingerboards für ihre flottes Wettrennen.

NIEDLICHE VARIATION: "Micro Maniacs" wärmt auf gelungene Weise die in Ehren gealterte Miniflitzer-Thematik auf. Die einfallsreichen Charaktere mit ihren witzigen Spezialmanövern laufen sich schnurstracks in die Herzen aller "Micro Machines"-Fans. Ein Sonderlob setzt es für die toll gezeichneten und mit jeder Menge amüsanter Details vollgestopften Szenerien, die trotz der feinen Optik ruckfrei über den Bildschirm scrollen. Allerdings solltet Ihr ab und zu eine erhöhte Frusttoleranz besitzen: Manche Strecken sind ätzend lang und nervtötend verzwickt. Chaos pur erwartet Euch natürlich im Mehrspieler-Modus, der wieder mal ein ungeschlagenes Highlight für alle Multiplayer-Freunde darstellt. Wer die Vorgänger gemocht hat, wird "Micro Maniacs" lieben; alle anderen testen vorsichtshalber an.

Stephan Freundorfer

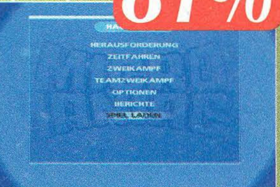




Retrogaming: Auf der Kinderzimmer-Strecke werdet Ihr wie von Geisterhand in einen alten Computer gezogen, um den folgenden Abschnitt in einem simplen Videospiel zurückzulegen.

HERSTELLER: Codemasters
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 79% | SOUND: 63%

Spielspaß **81%**





Wüste Winzlinge wetzen um die Wette: Herausforderndes Rennspektakel, amüsant und technisch einwandfrei.







ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER: EUROCOM, ENGLAND (WWW.EURODLTD.CO.UK)

Tarzan



Disneys Dschungel-Epos „Tarzan" startet mit halbjähriger Verspätung auch auf dem N64: Wie beim Playstation-Vorbild hüpft Ihr meistens mit Tarzan durch 13 dem Film nachempfundene Levels, gelegentlich geht Ihr als Jane oder Affenkumpel Terk an den Start. Die Pfade durch die bunte 3D-Optik sind dabei fest vorgegeben, Abwechslung bieten Reitabschnitte und Lianenrutschereien sowie Bonuslevel: In diesen schwimmt Ihr durch Flüsse voller Krokodile oder galoppiert auf einem Strauß – allerdings nur, wenn Ihr zuvor die vier Teile einer Karte entdeckt habt. Gegen Feinde wehrt Ihr Euch mit einem Messer oder mit Früchten als Wurfgeschosse.



Abwechslung im Urwald: Bei der Elefantenhatz geht es nicht seitlich, sondern im Eiltempo nach vorne.

Spielerisch entspricht die N64-Umsetzung der Sony-Fassung, auch optisch gibt es kaum Unterschiede: Schöne Polygongrafik stellt die prächtige Dschungelatmosphäre tadellos dar, nur die FMV-Schnipsel mussten Standbildern weichen. Dafür gibt's im Hauptmenü als Extra einen Abschnitt mit Beschreibungen der Hauptfiguren. *us*

HERSTELLER	*Activision*
SYSTEM	*Nintendo 64*
ZIRKA-PREIS	*120 Mark*
GRAFIK	81%
SOUND	72%

Spielspaß 80%

Gelungene N64-Umsetzung der unterhaltsamen Disney-Mischung aus Traditionshüpfspiel und Polygonoptik.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 10/99 mit 80% Spielspaß getestet, außerdem gibt es eine Umsetzung für den Game Boy Color.

ENTWICKLER: INFOGRAMES, ENGLAND (WWW.INFOGRAMES.DE)

PGA European Tour Golf



Golf-Spiele sind auf dem N64 eine Seltenheit. Infogrames ergänzt Nintendos spaßorientiertes "Mario Golf" mit einer ernsthaften, lizenzgeschmückten Simulation. Vier Kurse (auf der Playstation sind's sieben) stecken im Modul, mehr als zehn Spielmodi stillen den kleinen und den großen Golf-Hunger. Bei der Schlagkontrolle entscheidet Ihr zwischen vier Varianten, bei zweien simuliert Ihr mit dem Analogstick Aushol- und Schlagbewegung. Wer will, entwirft bis zu vier eigene Golfer.
Wirken die Golfer-Animationen noch ansehnlich rund, verfolgt Ihr den Ballflug in ruckelnden Kameraschwenks – das nevt ganz schön! Ebenfalls ein dicker Hund: Landet Euer Schlag ein Stückchen hinter dem Grün, heißt es entgegen der Realität 'Out of Bounds' und Strafschlag! Wenigstens gibt sich der englische Kommentator alle Mühe, den fehlenden Zuschauerbeifall zu kaschieren. *ts*

Die großgewachsenen Golfer sehen gut aus, in Bewegung offenbart die Optik jedoch gravierende Schwächen.

HERSTELLER	*Infogrames*
SYSTEM	*Nintendo 64*
ZIRKA-PREIS	*120 Mark*
GRAFIK	55%
SOUND	65%

Spielspaß 64%

Nur für Golf-Fans mit robustem Magen: Stark ruckelnde Lizenz-Simulation mit nervigen Detailmängeln.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER



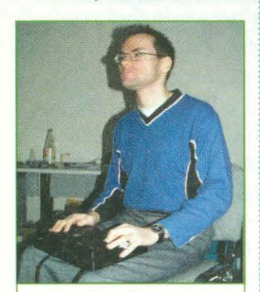
ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 1/2000 mit 79% Spielspaß getestet.

Beatmania

ENTWICKLER: KONAMI, JAPAN (WWW.KONAMI.COM)

Controller inklusive:

Im Gegensatz zum "Beatmania"-Ursprungsland Japan stellt Konami die DJ-Simulation nicht

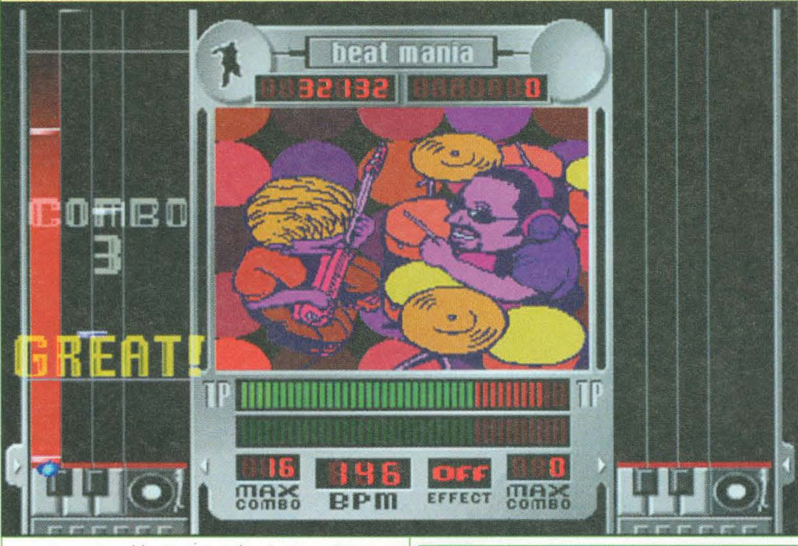


Zum Test hatten wir einen Prototypen des Beatmania-Controllers in der Redaktion, der vom finalen Controller dezent abweichen kann.

ohne authentischen Spezialcontroller ins Regal. Mit der Kombination aus 5-Tasten-Klaviatur und Scratchteller spielt Ihr "Beatmania"



nach etwas Eingewöhnungszeit erstaunlich intuitiv, obwohl leichte Verarbeitungsmängel den Spaß trüben. Da Konami den Controller vorerst nicht separat anbietet, muss ein Mitspieler auf die Joypad-Steuerung oder einen Import-Controller ausweichen.



Europa-exklusives Combo-System: Die "European Edit" belohnt eine Serie exakter Tastenfolgen mit besonders vielen Punkten.



Ohrwürmer, Funky-Rhymes, Party-Songs – bei 25 Tracks aus allen Stilrichtungen ist für jeden Geschmack etwas dabei.

Endlich! Während japanische Disco-Anhänger schon vor fünfzehn Monaten zum Playstation-DJ mutierten, setzt Konami nun zum Probelauf in Deutschland an. Nur wenn „Beatmania: European Edit" ein Erfolg wird, dürft Ihr auf weitere Musikspiele aus der Bemani-Reihe wie „Dance Dance Revolution" (Playstation und Dreamcast), „Guitar Freaks" (PS) oder „Drum Mania" (PS2) hoffen. Dabei geht Konami kein Risiko ein und liefert „Beatmania" vorerst ausschließlich im Bundle mit einem Spezialcontroller (siehe Randspalte). Bei der Musikauswahl beschreitet man in Europa ebenfalls eigene Wege und integrierte sieben Lizenztracks wie Molokos Ohrwurm "Sing it Back" oder den südländisch angehauchten Club-Hit „Dreaming" (Ruff Driverz). Weitere 18 Songs entsprechen dem Japan-Original und decken alle erdenklichen Stilrichtungen wie Trance, Techno, Jazz Funk oder Euro House ab. Auch der pulsierende „Metal Gear Solid"-Remix fehlt nicht. Dafür vermisst Ihr eine 'Schnittstelle' für Zusatz-CDs. Könnt Ihr in Japan für wenig Geld neue Tracks hinzukaufen – eine erste 'Appendix-CD' lag dem Hauptprogramm sogar kostenlos bei – müsst Ihr in Deutschland auf diesen Luxus verzichten.

That's it! Im 'Practice-Mode' lehrt Euch DJ Konami die hohe Kunst des Keyboardens und Scratchens.

Das Spielprinzip von „Beatmania" ist so simpel wie originell: Ein selbstablaufendes Song-Gerüst ergänzt Ihr durch korrektes Tastendrücken mit Samples wie Sprachfetzen, Hi-Hats oder Drum-Beats. Neben fünf Klavier-Tasten bedient Ihr auch einen Scratchteller. Was sich so einfach anhört, entpuppt sich in der Realität als anspruchsvolles Unterfangen, denn nur mit Rhythmusgefühl und Fingerfertigkeit entsteht hörenswerte Musik. Ein Balken zeigt die Qualität Eurer Performance. Nur wenn Ihr am Ende 'im roten Bereich' seid, ist das Publikum zufrieden und lässt Euch die nächste Scheibe auflegen. Im Duett mit einem Kumpel spielt es sich etwas einfacher, allerdings sind dann in der Summe mehr Sound-Schnipsel zu treffen. Positiver Nebeneffekt: Der Song hört sich anders an als im Solospieler-Modus.

In der Arcade-Variante müsst Ihr je nach Schwierigkeitsgrad zwischen drei und fünf blitzsaubere Auftritte hinlegen, um Euch in der Highscore-Liste Euer 'DJ-Ranking' abzuholen. In der ersten Runde liegen nur wenige Scheiben bereit, im weiteren Verlauf des Disco-Abends füllt sich Euer Plattenkoffer. Einige Tracks müsst Ihr erst freispielen – für Motivation ist also gesorgt. Im 'Free'-Modus stehen Euch gleich zu Beginn alle (freigespielten) Songs zur Verfügung.

Wird Euch „Beatmania: European Edit" nach wochenlangem 'Auflegen' zu einfach, aktiviert Ihr diverse Handicaps: 'Random' spuckt die Samples nach dem Zufallsprinzip aus; 'Hidden' lässt sie, kurz bevor Ihr den Knopf drücken müsst, vom Bildschirm verschwinden – 'Feel the Rhythm'! *ts*

NICHT OHNE GRUND SIND "BEATMANIA" und die vielfältigen Ableger in Japan so erfolgreich: In Zeiten des fließbandartigen Durchkauens immer gleicher Spielkonzepte stechen originelle Ideen sofort ins Auge. Konamis DJ-Contest fasziniert den musikbegeisterten Konsolero nach wenigen Sekunden und motiviert dank abwechslungsreichem Musikangebot sowie stetig steigendem Schwierigkeitsgrad für Wochen. Erst wenn Ihr auch den anspruchsvollsten Track perfekt gemeistert habt, legt Ihr den Controller aus der Hand. Schade nur, dass das Party-Spiel "Beatmania" wenig fürs Auge des 'Über-die-Schulter-Schauers' bietet – die Videos sehen allesamt grottig aus. Außerdem habt Ihr im Gegensatz zum Japan-Original bei einigen der einfachen Tracks nicht das Gefühl habt, den Ablauf des Liedes entscheidend zu beeinflussen.

Thomas Szedlak

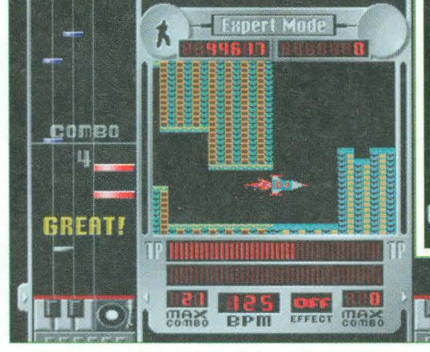






Party on, Wayne! Originelle DJ-Simulation mit 25 abwechslungsreichen Club-Tracks – Motivation bis zur Sperrstunde!







Das interaktive Musikvideo in der Mitte des Bildschirms verändert sich je nach Qualität Eurer Performance.

ANDERE VERSIONEN

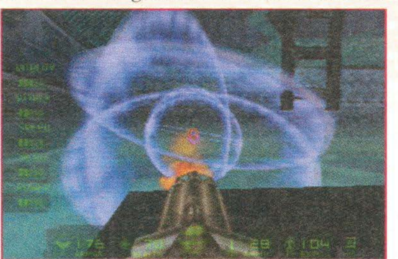
Es existieren Versionen für Game Boy und Wonderswan. Den Import-Test der Playstation-Fassung lest Ihr in MAN!AC 1/99.

ENTWICKLER: Kemco, Japan (www.daikatana.com)

Daikatana 64



Nach endlosen Verschiebungen erscheint John Romeros Ego-Shooter "Daikatana" zuerst auf dem N64, danach auf PC. Wie der Name schon verrät, dreht sich in dem Ballerspektakel alles um ein geheimnisvolles Schwert.



Vorsicht! Die lila Explosionswellen der Schallwaffe verletzen alles, was sich innerhalb der Kreise aufhält – auch Euch.

Der Besitzer dieses magischen Utensils kann damit nicht nur ungebetene Gäste einen Kopf kürzer machen, sondern auch durch die Zeit reisen – solche Kräfte ziehen Bösewichte unweigerlich an. Und so reißt sich Kage Mishima die Klinge unter den Nagel und versklavt die Menschheit. Als asiatischer Kämpfer Hiro stellt Ihr Euch dem Fiesling in den Weg und jagt ihn durch vier Zeitabschnitte mit insgesamt 18 Level. Die Steuerung ist ähnlich wie in "Turok": Mit den gelben C-Knöpfen bewegt sich der Held, mit dem Analog-Stick dreht Ihr Euch in alle Richtungen. Gegner erledigt Ihr mit 24 Waffen wie Granatwerfer oder Laserkanone und ergattert so nebenbei Erfahrungspunkte, die Euch z.B. mehr Zielgenauigkeit spendieren; Amulette verleihen Euch zeitlich begrenzt zusätzliche Spezialkräfte. *os*



Erledigt Ihr eine bestimmte Zahl von Feinden, steigen Eure Charakterwerte ähnlich wie in einem Rollenspiel.

Der Multiplayer-Modus leidet unter der chaotischen Levelarchitektur

NACH SO LANGER ZEIT HÄTTE ICH MIR MEHR ERWARTET: Wenn ich "Daikatana 64" optisch mit N64-Shootern wie "Turok 2" oder dem kommenden Rare-Knaller "Perfect Dark" vergleiche, drängt sich mir die Frage auf, ob Ion Storm nebenher leichtes Geld verdienen wollte. Weder die eintönige Matsch-Optik, noch die teils dummen Gegner (die an imaginären Ecken hängen bleiben) können mit den Konkurrenz-Produkten mithalten. Die Highres-Variante läuft ebenfalls auf Sparflamme und schockt mit fetten Balken sowie niedriger Bildrate. Doch es nicht alles schlecht an Romeros mystischem Geballer: So sorgen die aufpowerbaren Charakterwerte für Abwechslung und ein gewisses Suchtgefühl ("Eine Stufe geht noch!"). Auch die originellen Waffen machen ab dem zweiten Level kurzzeitig Spaß. Romero-Fans testen an!

Oliver Schultes

HERSTELLER	Kemco
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	63%
SOUND	41%

Spielspaß 59%

Mittelklassiger Ego-Shooter im Nippon-Ambiente: Dumme Gegner und verwaschene Optik langweilen jeden Cyber-Samurai.

128 Bit · RAM-Pak · ab 18



ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Umsetzung erscheint in Kürze.

ENTWICKLER:
3DO, USA
(WWW.3DOEUROPE.COM)

Army Men: Sarge´s Heroes

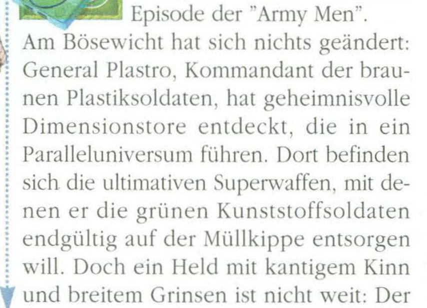
***Der Ursprung** der Plastiksoldaten liegt Ende des 18. Jahrhunderts in Europa. Vor allem Deutschland produzierte damals diverse Soldatenfiguren aus Metall. Im ersten Weltkrieg begannen die Amerikaner schließlich ähnliche Figuren herzustellen. 1950 mussten die Anbieter aufgrund der Gefahr von Bleivergiftungen die gesamte Produktion auf Kunststoff umstellen – die Geburtsstunde der heute allseits bekannten "Army Men".*

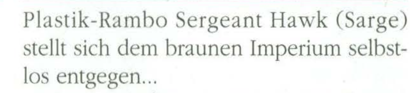


Kriegsalltag auf dem N64: Gerade noch davon gekommen (oben), Verschnaufpause im Lazarett und Vierspieler-Deathmatch (rechts).

Erste Regel im Videospielbusiness: Wenn man sich eine zugkräftige Lizenz unter den Nagel gerissen hat, dann muss man sie ordentlich ausschlachten. Und so präsentiert uns 3DO innerhalb von wenigen Monaten die dritte Episode der "Army Men".

Am Bösewicht hat sich nichts geändert: General Plastro, Kommandant der braunen Plastiksoldaten, hat geheimnisvolle Dimensionstore entdeckt, die in ein Paralleluniversum führen. Dort befinden sich die ultimativen Superwaffen, mit denen er die grünen Kunststoffsoldaten endgültig auf der Müllkippe entsorgen will. Doch ein Held mit kantigem Kinn und breitem Grinsen ist nicht weit: Der Plastik-Rambo Sergeant Hawk (Sarge) stellt sich dem braunen Imperium selbstlos entgegen...





Insgesamt 16 Missionen müsst Ihr mit Sarge bestehen, bis Ihr dem Bösewicht Plastro gegenübersteht. Aus der Third-Person-Perspektive stapft Ihr durch dreidimensionale Fantasielandschaften wie Badezimmer, Sandkasten, Vorgarten oder Wohnzimmer. In jedem Level müsst Ihr mehrere Aufgaben erledigen (u.a. 'Suche den blauen Spion und eskortiere ihn zum Ausgang'), um in den nächsten Abschnitt vorzudringen. Die braunen Angreifer erledigt Ihr mit Maschinengewehr, Handgranaten, Bazooka und zig anderen Waffen. Munition für das Kriegsgerät sowie Medi-Paks findet Ihr verteilt auf dem Schlachtfeld, in Kisten oder im Feldlazarett. Wird's Euch im Kampfgetümmel zu heiß, versteckt Ihr Euch auf Knopfdruck hinter Kisten, robbt entlang eines Felsens oder erklimmt luftige Höhen. Letzteres bietet zudem die Möglichkeit, sich in Ruhe einen Überblick zu verschaffen und feindliche Soldaten via Snipergewehr aus sicherer Entfernung auszuschalten.

Bei beiden Versionen dürft Ihr auch in diversen Multiplayer-Modi die Plastikfetzen fliegen lassen: Während Playstation-Soldaten nur zu zweit in die Schlacht ziehen, betreten Nintendo-Krieger zu viert die Kampfarena. *os*



Kleiner, aber feiner Unterschied: Während Ihr auf dem N64 auf's gerade Wohl losballert, hilft auf der Playstation ein rotes Fadenkreuz beim Zielen.



Im Bootcamp lernt Ihr den Umgang mit allen Waffen und das Meistern von Hindernissen (Playstation)

WANN SCHAFFT ES 3DO ENDLICH, die Kinderkrankheiten auszumerzen? "Army Men: Sarge's Heroes" hat alles, was ein Action-Knaller braucht: Vielfältige Missionen, originelle Waffen, hübsches Leveldesign und nicht zuletzt das kultige Plastikflair. Ähnlich wie bei den beiden Vorgängern hapert es jedoch kräftig an der Technik: Sowohl die Playstation-, als auch die N64-Version ruckelt ohne Unterlass; bei der Sony-Umsetzung schränkt dichter Nebel zusätzlich die Sicht ein. Auch Animationen und Texturen sind auf beiden Systemen nur unteres Mittelmaß. Viel schlimmer als die fade Optik ist allerdings die verbockte Steuerung, die weder intuitiv noch feinfühlig ist. So passiert es nicht selten, dass Ihr Euch hilflos hinter einem Plastikfeind herdreht oder von einem Panzergeschoss in Stücke gerissen werdet.

Oliver Schultes

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND	Spielspaß	Fazit
3DO	Playstation	100 Mark	55%	43%	63%	3D-Action im Plastikland: Gewöhnungsbedürftige Steuerung und fade Ruckel-Optik nerven.
3DO	Nintendo 64	120 Mark	60%	58%	63%	Da schmelzen die Kunststoffsoldaten: Mit Vierspieler-Modus; dennoch so öde wie auf der Playstation.

ANDERE VERSIONEN

Eine Dreamcast-Umsetzung erscheint im Herbst. Die Tests von "Army Men 3D" (62%) und "Army Men: Air Attack" (70%) findet Ihr in der MAN!AC 3/2000.



Mod´s, Tuning

Dreamcast Umbau	119,99
Egal ob dt, jap oder USA CD´s einfach einlegen und spielen!	
PSX Millennium Umbau	69,99
(damit laufen auch FF 8, Dino Crisis...)	
DVD Player Umbau ab	199,99
(für fast alle DVD-Home-Player, zum Abspielen von z.B. Code 1,USA Filmen, ...)	

Anschlußkabel

Bis zu 100% bessere Bilder durch:

PSX RGB optimized!	39,99
N64 S-VHS optimized!	39,99
DC RGB incl. Audio	49,99
DC S-VHS	69,99
DC VGA-Box 3rd Party	99,99
DC VGA-Cable	79,99
Joypad Verlängerungen 2m	24,99

Zubehör

GamePadConverter (PSX)	49,99
(schließen Sie Ihr PSX-Pad an den PC an)	
Activator(Importadapter,PSX)	59,99
(incl. GameCheater Buch+RGB-Kabel)	

Scart-Umschalter

... nie mehr umstöpseln am Fernseher

4-fach Umschalter	119,99
7-fach Umschalter	239,99
Kabel für Steroanlage 2,5m	7,99

Hardware,Bundles

DC+Mod+RGB Kabel	549,99
PSX+Mod+RGB Kabel	289,99
N64+RGB Umbau+Kabel	349,99

Probleme mit Ihrer Konsole?
Wir bauen um/reparieren...

Software

Wir führen Spiele für fast alle Systeme und sind immer AKTUELL!

☎ 02622-83517

Schulstraße 3 · 56566 Neuwied · Fax: 02622-83583 · eMail: bestellung@wolfsoft.de

---

Preisänderungen & Druckfehler Vorbehalten

WARUM MEHR ZAHLEN!

HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT

UFO GAMES BERLIN

ANKAUF VON SPIELEN & KONSOLEN

Spiele VERLEIH PRO TAG 1,90

LADENVERKAUF & VERSAND

EINZEL & GROßHANDEL

DC-PSX-N64-SEGA-SNES-3DO-GB-etc

PSX HARDWARE

PSX UMBAU jp & us SOFORT 29,-

ANTENNEN KABEL..15
DOUBLE SHOCK twin..26
JOYPAD..8,9
JOYPAD VER..4,9
LENKRAD + PEDALE..119
LINK KABEL..4,9
MAUS..16
PAL BOOSTER..19
XPLODER..79
XPLODER PRO..119

UMBAU CHIP JP & US 3,50 KABEL & ANLEITUNG

RGB KABEL 4,70

RGB & AUDIO 6,70

Über 2000 spiele

PLAYSTATION UMGEBAUT mit Dualshock 265.-

LADEN PREISE KÖNNEN ABWEICHEN !!

1 MB MEMORY CARD 6,50

8 MB MEMORY CARD 16,50

2 MB MEMORY Card Unko 15.-
16 MB MEMORY Card 30.-
24 MB MEMORY Card 35.-
40 MB MEMORY 39.-

LÖSUNGSBÜCHER 14,80 DM

UFO GAMES
BUNDES ALLEE 71
12161 BERLIN

Es Gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen

FAX : 030 / 859 36 35
TEL : 030 / 859 65 085 - 86

MEDIA ATTACK

Nintendo 64

Castlevania 2	neu	109,90
Daikatana	neu	109,90
Donkey Kong 64	neu	139,90
Earthworm Jim 3D	neu	89,90
ECW Hardcore Revolution	neu	99,90
ECW Hardcore Revolution	UK	109,90
Fighting Force 64	neu	119,90
Gauntlet Legends	neu	109,90
Hot Wheels Turbo Racing	neu	99,90
Jet Force Gemini	neu	109,90
LEGO Racers	neu	119,90
Monster Truck Madness	neu	99,90
NBA Jam 2000	neu	109,90
Nuclear Strike 64	neu	119,90
Pokemon Stadium (+Transfer Pak)	neu	129,90
Rainbow Six	neu	99,90
Rayman 2	neu	119,90
Ready 2 Rumble Boxing	neu	109,90
Road Rash 64	neu	119,90
Roadsters	neu	99,90
RTL World League Soccer	neu	109,90
Rugrats	neu	69,90
South Park Chef's Luv Shack	neu	89,90
South Park Rally	neu	89,90
Starcraft	neu	109,90
Supercross 2000	neu	99,90
The New Tetris	neu	89,90
Tonic Trouble	neu	79,90
Tony Hawks Skateboarding	neu	99,90
Top Gear Hyper Bike	neu	109,90
Top Gear Rally 2	neu	109,90
Toy Story 2	neu	99,90
Turok 3	neu	89,90
Vigilante 8 - 2. Herausforderung	neu	109,90
WCW Mayhem	neu	99,90
World Driver Championship	neu	119,90
Worms - Armageddon	neu	119,90
Xena	neu	109,90

PlayStation

007 - Der Morgen stirbt nie	neu	89,90
Ace Combat 3	neu	89,90
Amerzone	neu	89,90
Chessmaster II	neu	89,90
Colony Wars 3	neu	49,90
Cool Boarders 4	neu	79,90
Crash Bandicoot 3 (Platinum)	neu	49,90
Crash Team Racing	neu	89,90
CyberTiger	neu	89,90
Discworld Noir	neu	89,90
Dune 2000	neu	89,90
Eagle One	neu	89,90
ECW Hardcore Revolution	neu	89,90
ECW Hardcore Revolution	UK	99,90

fear effect 89,90

Extreme 500	neu	89,90
F1 2000	neu	89,90
F1 World Grand Prix	neu	89,90
Fighter Maker	neu	89,90
Fighting Force 2	neu	89,90
Gran Turismo 2	neu	89,90
Grandia	neu	89,90
Hell Night	neu	69,90
ISS Pro Evolution	neu	89,90
Killer Loop	neu	89,90
LEGO Rock Raiders	neu	89,90
Magical Tetris Challenge	neu	89,90
Marvel vs. Capcom	neu	89,90
Medal of Honor	neu	89,90
Missile Command	neu	79,90
Music 2000	neu	89,90
NHL Face Off 2000	neu	79,90
OverBlood 2	neu	89,90
Premier Manager 2000	neu	89,90
Rally Championship	neu	89,90

☎ 030/450 20 20 8

nur 333,-

Multinorm= PAL/NTSC

PSX-Multinorm-
neu Konsole
+ Memory Card
neu (15 Blöcke)
+ 2. Dual-Shock-
neu Controller

Renegade Racing	neu	89,90
Road Rash Jailbreak	neu	89,90
Saga Frontier 2	neu	89,90
Shadow Madness	neu	89,90
Shaolin	neu	89,90
South Park Rally	neu	89,90
Space Debris	neu	79,90
Spyro 1 (Platinum)	neu	49,90
Superbike 2000	neu	89,90
Supercross 2000	neu	89,90
Theme Park	neu	69,90
Theme Park World	neu	89,90
Tilt!	neu	99,90
Tiny Tank	neu	89,90
Tomb Raider III (Platinum)	neu	49,90
Tomb Raider IV	neu	69,90
Toy Story 2	neu	89,90
Trasher	neu	89,90
Trick 'n Snowboarding	neu	89,90
Vigilante 8 - 2. Herausfordg.	neu	89,90

Laden
Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag von 10 bis 20 Uhr
Samstag von 10 bis 16 Uhr

Versand
Bestell-Hotline:
Montag bis Freitag von 10 bis 20 Uhr
Samstag von 10 bis 16 Uhr

MEDIA ATTACK
Games & Service
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding

Probleme mit der Konsole?
Wir bauen um/reparieren
rufen Sie uns einfach an

Dreamcast

ECW Hardcore Revolution	89,90
MDK 2	99,90
NBA 2000	89,90
NBA Showtime	99,90
Nomad Soul	89,90

NEU
Wir machen Ihren Dreamcast zur Multinorm-Konsole!
Anruf genügt

Rayman 2	89,90
ShadowMan	89,90
Slave Zero	99,90
Tee Off	89,90
Tomb Raider IV	99,90
Toy Story 2	99,90
UEFA Striker	109,90
Vigilante 8 - 2. Herausforderung	99,90
Virtua Striker 2	89,90
Wild Metal	89,90
Worms - Armageddon	99,90

Wir führen ein umfangreiches Sortiment an Gebrauchtspielen

PlayStation * Nintendo 64 * Saturn
Dreamcast * Super Nintendo
Mega Drive * Game Boy (Color) * PC CD-ROM

Fordern Sie noch heute Ihre kostenlose Preisliste an!
bitte geben Sie Ihr System an

Wir kaufen Ihre alten Spiele und Konsolen an!

Alle Preise in DM inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- berechnen wir eine Versandkostenpauschale von DM 9,80 (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).



UEFA Champions League 99/00

ENTWICKLER:
Silicon Dreams, England
(www.sdreams.co.uk)



Ja, wo fliegt er denn: Liegen Teile des Stadions im Schatten, erkennt man den Ball nicht mehr so leicht.



(Fast) pünktlich zum Start der zweiten Hälfte der diesjährigen Champions League beschert uns Eidos mit dem rekordverdächtig langen Namen "UEFA Champions League Saison 1999/2000" das offizielle Spiel.

Kernstück ist der neu gestaltete Wettbewerb, an dem nun 32 Vereine teilnehmen und zwei Runden ausgespielt werden, bevor es mit dem KO-System ab dem Viertelfinale zur Sache geht. Entsprechend tummeln sich nur die qualifizierten Clubs in den 15 originalgetreuen Stadien. Bastelt Ihr Euch einen eigenen Wettbewerb wie eine Europa-Liga oder einen altmodischen Pokal zusammen, gesellen sich die Teilnehmer aller bisherigen Europapokal-Finals dazu. Diese Matches dürft Ihr außerdem im Szenario-Modus unter vorgegebenen Bedingungen nachspielen: Beim letztjährigen Bayern-Debakel etwa schlüpft Ihr in die Rolle von Manchester United, um in den letzten zehn Minuten das Ergebnis umzudrehen.

Auf dem Platz agiert Ihr entweder unter 'Arcade'- oder realistischeren 'Simulation'-Bedingungen und passt Eure Taktik dem Spielgeschehen an: Neben der Grundaufstellung legt Ihr die generelle Marschroute fest und verteilt Spezialaufgaben an einzelne Kicker. *us*

***DIE UPDATE-KULTUR** zieht auch bei Silicon Dreams ein: Wären da nicht die erkennbar anders gestalteten Spieler – gleichzeitig etwas klobiger, aber auch schöner animiert – könnte man wirkliche Unterschiede im Vergleich zur letzjährigen "Champions League"-Fassung mit der Lupe suchen. Sicher, der neue Austragungsmodus und die leicht ergänzten historischen Partien sind ebenso nett wie die etwas torreicher verlaufenden Partien, aber das war's dann schon. So bleibt unterm Strich das gleiche Resultat wie letztes Jahr: Ein ansprechendes Fußball, das mit einer edlen Lizenz und ohne große Schwächen daherkommt. Ein paar Matches ist es auf jeden Fall wert, an die übermächtige Konkurrenz von "UEFA Striker" oder "ISS Pro Evolution" kommt es aber nicht heran.*



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	65%

Spielspaß 76%

Überdurschnittlicher Lizenz-Kick in feiner Aufmachung. Mit netten Extras und eingängiger Steuerung.

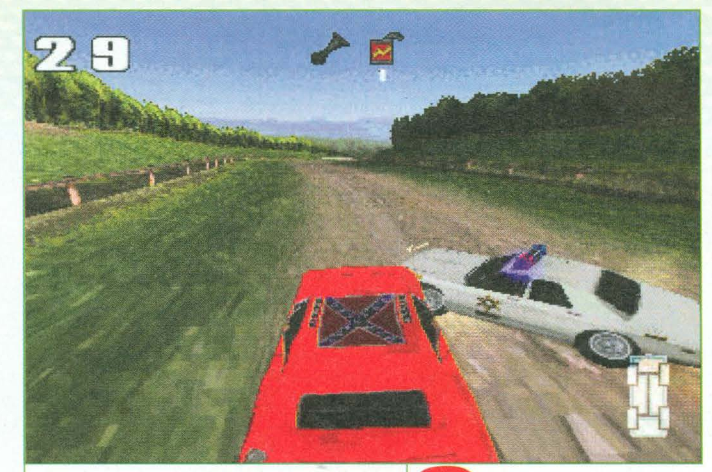
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger "UEFA Champions League Saison 98/99" wurde in MAN!AC 5/99 getestet und wird auf 73% Spielspaß abgewertet.

The Dukes of Hazzard

ENTWICKLER:
Southpeak, USA
(www.southpeak.com)



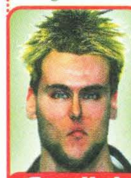
"You're under arrest!" Noch ist es nicht soweit: Erst wenn Euer General Lee nicht mehr fahren kann, hat die Polizei gewonnen.



„The Dukes of Hazzard" basiert auf einer amerikanischen TV-Serie, die bei uns unter dem Namen „Ein Duke kommt selten allein" über die Mattscheibe flimmerte. In mehr als 20 Levels flüchtet Ihr in der Rolle der titelgebenden Cousins Bo und Luke Duke vor dem trotteligen Sheriff Rosco und seiner Gefolgschaft. Denn nach einem Bankraub verdächtigt der fiese Boss Hogg, Bürgermeister von Hazzard County, sofort die bösen Dukes. Und so müsst Ihr nicht nur verhindern, dass die Polizei Euren getunten General Lee fahrunfähig rammt, sondern auch die wirklichen Bankräuber einfangen. Und dann wird Boss Hogg sogar entführt...

Die Fahrzeug-Steuerung ist arcadelastig – einsteigen, Gas geben, um die Kurven schlittern und über Sprungschanzen rasen. Während Bo am Steuer sitzt, macht Euch Luke auf Extras aufmerksam: Nitro verleiht Euch mehr Geschwindigkeit, ein Schraubenschlüssel repariert Euren Wagen und ein Ölkanister lässt Verfolger ins Schleudern kommen. Zwischen der Renn-Action erzählen mehrminütige, humorvolle Zwischensequenzen die skurrilen Geschichten um die Dukes, den Bankraub, die Entführung und das legendäre 'Hazzard-Race'. Vier Mehrspieler-Modi sorgen zu zweit für Laune. *ts*

***ALS BEKENNENDER FAN** des TV-Originals kann ich der Southpeak-Entwicklung einen gewissen Reiz nicht absprechen. Dieser ergibt sich aber weniger aus dem monotonen Spielverlauf in immer der selben, öden Umgebung, als vielmehr aus der ansprechenden Präsentation. Wenn der Vorspann der Serie als professionelles Render-Intro über den Bildschirm flimmert, untermalt von schmissiger Country-Musik, fühlen sich Kenner der Serie sofort fünfzehn Jahre jünger. Und wollen unbedingt wissen, wie die witzige Geschichte um die Dukes weitergeht. Trotz unterschiedlicher Fahrzeuge (Euer General Lee wird irgendwann geklaut!) und diverser Extras macht sich aber schnell Langeweile breit. Zumal Euch die viel zu eintönige Spieloptik wahrlich nicht vom Hocker haut!*



Thomas Szedlak

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	64%
SOUND	70%



Spielspaß 59%

Als Rennspiel 'getarnte' Adaption einer TV-Serie: Toll präsentiert, optisch und spielerisch aber mau.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant

ENTWICKLER:
3DO, USA
(WWW.3DO.COM)

Crusaders of Might & Magic



Bitte die kleinen Trolle nicht unterschätzen: Sie sind stark gepanzert und richten mit ihren Äxten großen Schaden an.

Der kleine Drake muss mit ansehen, wie sein Dorf von einem Untotenheer überfallen und geplündert wird. Alle seine Angehörigen sterben einen qualvollen Tod – er ist der einzige Überlebende des blutigen Massakers. Viele Jahre später ist Drake zu einem mächtigen Kämpfer gegen das Böse geworden, auf der Suche nach dem Mörder seiner Eltern.
In dem Konsolen-Ableger der bekannten PC-Rollenpielserie übernehmt Ihr den Part von Drake. Aus der Third-Person-Perspektive zieht Ihr durch Burgen, Wälder und andere Fantasie-Landschaften. Die Rollenspielemente beschränken sich dabei aufs Wesentliche: Erfahrungspunkte sammeln, Waffenhandel treiben sowie Magie einsetzen. Den größten Teil des mittelalterlichen Abenteuers verbringt Ihr allerdings mit Herumlaufen, Wege suchen und Monstermetzeln. Trefft Ihr einen untoten Widersacher, dann führt Ihr via Tastendruck Sidesteps, Schildblock, Waffen- oder Magieattacke aus. Nach dem Ableben des Gegners erscheinen Zauber- bzw. Heiltränke, bessere Mordinstrumente sowie eine gewisse Zahl Goldstücke. Für letztere erhaltet Ihr in diversen Shops Ausrüstung wie Schilde oder Streithammer. An versteckten Save-Points dürft Ihr das Abenteuer auf zwei Blöcken speichern. *os*



LANGATMIGES MONSTERMETZELN – die perfekte Beschreibung von "Heroes of Might & Magic" in zwei Worten. Dabei sind die Ansätze für ein spannendes Action-Adventure mit Rollenspieleinschlag durchaus gegeben: Jede Menge Waffen und Zaubersprüche, eine passable Story sowie die düstere, mittelalterliche Stimmung gefallen. Allerdings schlampten die Entwickler bei Spieldesign und technischer Ausführung: Ihr latscht mit Eurem Helden durch triste Gemäuer und eintönige Landschaften, vermöbelt hier und da mal ein Monster und ärgert Euch über die ruckelnde Optik mit Textureinerlei. Kann man über die öde Grafik noch hinwegsehen, so trifft einen die dilletantische Sprachausgabe wie ein Morgenstern am Kopf: Zwei Sprecher mimen sämtliche Charaktere!




Oliver Schultes



HERSTELLER	3DO
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	58%
SOUND	47%



Spielspaß 52%

Langatmiges 3D-Monstermetzeln mit Rollenspieleinschlag: Optik und Spieldesign sind nicht Up-to-date.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Umsetzung ist im Handel erhältlich.



SUCHE

PLAYSTATION

Suche **Final Fantasy Anthology (us)** in gutem Zustand! Zahle gut! Tel. 0177/5677771 (ab 17:30 Uhr)

Suche **Final Fantasy Tactics** und Ogre Battle! Tel. 0951/602317

Suche **Rebel Assault2** und Wing Commander3 in englischer Version für Playstation (PAL/NTSC). Tel. 0561/878031 (ab 19 Uhr)

Suche **Final Fantasy Tactics (us)** für Playstation + Lösung, Preis nach Vereinb. Tausche auch gegen Breath of Fire2, Breath of Fire3 (us) oder Final Fantasy Legend2. Tel. 0202/702831 (ab 18 Uhr)

Tausche/kaufe/verkaufe **Neo Geo-Module und CDs**. Habe z.B. Shocktroopers 2nd, Metal Slug X, Fatal Fury Mask of Wolves usw. Kaufe auch kompl. Sammlungen. Tel. 0171/6751597 (Timo, ab 18 Uhr)

Suche für Neo Geo **Art of Fighting3** (Modul, us) Tel. 0212/44065

SONSTIGES

Suche **Rebel Assault2** und Wing Commander3 in englischer Version für Playstation (PAL/NTSC). Tel. 0561/878031 (ab 19 Uhr)

Suche dringend **für Amiga500** Elvira1, Elvira2 und Waxworks (keine Kopien!), Preis nach Vereinbarung. Tel. 09471/95157 (Marcus Merl)

GameXX-Videospiele-Börse Berlin, Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1, U-Bahnhof: Prinzenstraße. 14-17:30 Uhr, Tombola um 16 Uhr. Termine: 10. Börse: 14.5., 11. Börse: 18.6.2000, weitere Termine folgen! GameXX-Hotline (Tische & Infos): Tel. 030/6858756

Suche komplette **Neo Geo Modul und CD-Spielesammlungen** zu kaufen. Verkaufe 35 PC-Engine HuCards (Raritäten), für Neo Geo z.B. Ninja Commando, Viewpoint, Last Resort, Pulstar, Blazing Star, Windjammers, Shock Troopers, Metal Slug2, weitere auf Anfrage. Tel. 08431/41991, 0170/3691231



Alles neu macht der Mai, auch die Kleinanzeigen erstrahlen in neuem Glanz – allerdings wegen der Playstation-2-Premiere ein letztes Mal in gekürzter Form: Da ab nächsten Monat wieder zwei Seiten bereitstehen, erleichtert mir bitte die Arbeit: Achtet besonders bei Telefonnummern darauf, dass sie deutlich erkennbar sind, denn gerade solche Fehler kann ich nicht korrigieren. *Euer Ulrich*

VERKAUFE

NINTENDO

Für **SNES**: Lufia1+2, Breath of Fire2 (us), Final Fant.3 (us), Chrono Trigger (us), Mario RPG (us), Donkey Kong C. (dt), Pac Attack (dt), Arkanoid (dt), nur im Set 600 DM. N64 dt: Banjo-Kazooie, Zelda64, Turok2 (engl.), Donkey Kong64 nur im Set 300 DM. Tel. 0202/473850 (ab 18 Uhr)

Tausche **Nintendo64 mit 14 Spielen**, 2 Pads + Rumble Pak gegen Sega Dreamcast mit 3 Spielen. Benjamin Stiegler, Lanzstr. 50, 68775 Ketsch

13 NTSC-Spiele für N64, je 25 DM, N64-Konsole us/jp, 220 V + RGB = 100 DM. 13 NTSC-Spiele für Dreamcast je 40 DM. Liste anfordern: Tel. 09075/415 (Norbert)

SEGA

Phantasy Star neuwertig ab 150 DM gg. Gebot, Thunderforce, Ultima4, Gauntlet4, Shining in the Darkness, Prügelspiel, Dune2, Ghouls'n'Ghosts, Wonderboy2+5, Dungeons & Dragons & mehr. Tel. 0441/7780029, Mail: ingo.kranz@mail.uni-oldenburg.de

Dreamcast mit 2 Pads + 1 Memory Card und 4 Spielen (Sega Rally2, Speed Devils, Soul Calibur, Blue Stinger) umständehalber zu verkaufen. Neu 1200 DM für 900 DM. Tel. 05632/5350

Resident Evil: Code Veronica Limited Edition (jap) für 100 DM. Tel. 0551/21558 (Leonard), Mail: butschie2@yahoo.com (Spiel für Dreamcast)

Fighting Force2 für Dreamcast (PAL) 80 DM, originalverpackt, neu, war doppeltes Geschenk. 13 NTSC-Spiele gebraucht, je 40 DM für Dreamcast. 13 Nintendo64-Spiele NTSC, je 25 DM. Liste anfordern. Tel. 09075/415 (Norbert)

Verkaufe **Dreamcast-Konsole** (jap) inkl. RGB-Umbau (Wolfsoft) für 250 DM. Tel. 05244/3173 (Martin)

PLAYSTATION

Verkaufe **leicht defekte Playstation** (Umdrehe-Modell), ansonsten guter Zustand. Final Fantasy 8 (jap), Tekken3 (us), Cool Boarders3 (us), Medal of Honor, alle Preise auf Anfrage. Tausch gegen Dreamcast-Sachen möglich. Tel. 0172/8329931

50 Playstation-Spiele NTSC ab 15 DM bis 50 DM, 14 Dreamcast-Spiele NTSC ab 40 DM, 13 Nintendo64-Spiele NTSC ab 25 DM, 40 Nintendo64-Spiele PAL ab 35 DM. Bitte Liste anfordern. Tel. 09075/415 (Norbert)

EXOTEN

Game Boy Wars1 + Game Boy Wars2 (Color), für NES Tetris (Tengen, us) ohne Verp. & Anl., Preise VHS. Für Mega-CD Vay, Lunar2, G. Zero Texas, Star Wars Rebel Assault + versch. Module. Tel. 0451/8714761, 0170/5422084 (Andreas)

Verkaufe Spiele + Zubehör für Mega Drive, Mega CD, 32X, Master System, Saturn, Dreamcast, SNES, NES, 3DO, PC, Jaguar, Neo Geo, viele Japan- & US-Sachen, z.B. Tri-Star Adapter 185 DM, Mega Drive1 (us) 85 DM etc, inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

OLDIES

Verkaufe Saturn (multi): Shining the Holy Ark (dt), Shining Force3 (dt), Panzer Dragoon Saga (dt), Tilt (dt), Ego-Shooter (dt) + 3 weitere Spiele im Set 500 DM. Jaguar: Tempest, Alien vs. Predator, Cybermorph Set 150 DM. 3DO-Frontlader: 10 Spiele Set 300 DM. Tel. 0202/473850 (ab 18 Uhr)

SONSTIGES

Super Mario RPG, Battlecl., Turok1 + Prügelspiel (us), Resident Evil3 + Dino Crisis NTSC, div. PAL-Spiele für alle Systeme + Zubehör, Game Boy Color 129 DM, habe auch Dreamcast-Spiele. Tel./Fax. 02841/44125 (Jamni)

Verkaufe **RPGs und Adventures**: Actionprügler, Dargon Crystal, Wonderboy3 (Master System), Final Fantasy2, Grat Greed (Game Boy), Metal Gear2 (NES) usw. Suche. RPGs für Playstation, z.B. Thousand Arms. Tel. 0511/421571 (Holger)

Tausche Alien Trilogy, Worms und Air Race gegen Crash Bandicoot(2-3), Road Rash oder Gran Turismo. Tel. 09964/1800

Tausche **Nintendo64** mit Ego-Shooter und Turok1 gegen Jaguar (PAL) mit Ego-Shooter und Alien vs. Predator oder Rayman. Tel. 06084/3183 (Alexander, 18-20 Uhr)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen** • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! **5,50 DM in bar oder in Briefmarken beilegen.**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

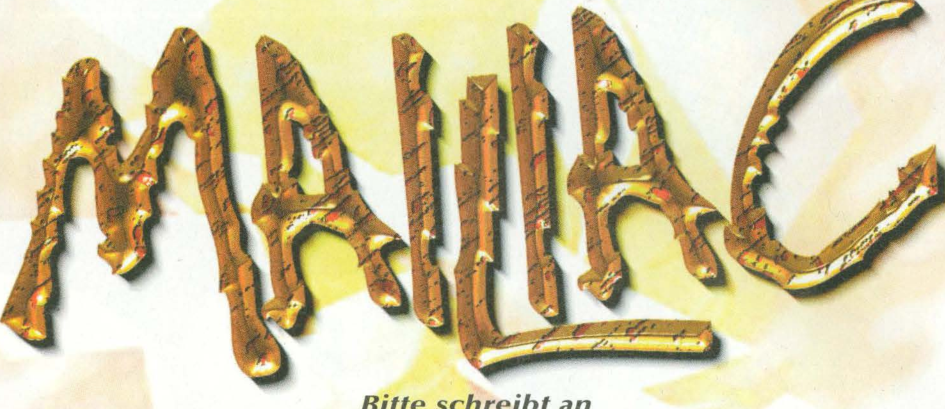
Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**


1MB
LINEAR
Index


ABO


2MB



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an ManiacMaga@aol.com

Reale Virtualität

Als leidenschaftlicher 'Videogame-Freak' der "Space-Invaders"-Generation kenne ich mich bei Videospielen gut aus, denn schließlich habe ich schon mehrere Videospielgenerationen auf- und absteigen sehen. Durch die nächste Konsolengeneration (Dreamcast, Dolphin, PS2) soll ja bekanntlich ein wichtiger Aspekt der Realität in die Virtualität bzw. virtuelle Realität eingebaut werden: Die Emotionalität. Statt simplen, rational lösbaren Problemstellungen wie sie in den frühen Spielen à la "Pac-Man" eingebaut waren, sollen jetzt komplexe und zum Teil nur emotional lösbare Aufgaben in die Spielewelt einbezogen werden (z. B. in "Shenmue"). Dies erfordert jedoch notwendigerweise einen völlig neuen Spielertyp: den individuellen Rollenspieler.

Während die Spiele früher nur zu kurzweiliger Unterhaltung dienten, sind die jetzigen Spiele doch recht komplex. Riesige Adventures mit teils über 80 Stunden Spielzeit müssen bewältigt werden. Dabei wird auch noch verlangt, dass man sich in die teils unglaubwürdig wirkenden Charaktere hinein versetzt und mit ihnen fühlt. Dies ist jedoch vergleichbar mit der gekünstelten Pseudo-Romantik in Hollywoods Megaprojekt "Titanic". Der Zuschauer soll weinen, weil der vollkommen gute Held ertrinkt, während die unglaubliche Dramatik des riesigen Schiffsunglücks, die vielen verschiedenen Einzelschicksale emotional völlig zu kurz kommen.

Genauso verhält es sich bei vielen Rollenspielen: Man nimmt einen emotional gesunden Helden, dessen Charaktereigenschaften vollkommen gut sind und lässt ihn gegen einen abgrundtief bösen Schurken antreten – schon hat man das Grundkonzept für das nächste Rollenspiel. Kein Wunder, dass sich niemand emotional mit diesen schemenhaft gezeichneten Figuren verbunden fühlt und das Spiel mit Hilfe einer Komplettlösung möglichst schnell durchspielt, um es dann zu den anderen, einmal gespielten und nie mehr angefassten Videospiel-Klassikern zu legen.

Dabei stellt sich die Frage: Wo sind die negativen Charaktereigenschaften des Helden, wo die positiven des Bösewichts? Um diese richtige Emotionalität zu erzeugen, muss man die individuelle Emotionalität der einzelnen 'Gamer' berücksichtigen. Individuelle Charakterentwicklung des Helden und verschiedene Spielenden sind nur ein erster Schritt in diese Richtung. Darüberhinaus sollte man schon von Anfang an Optionen haben, die die emotionalen Eigenschaften des Helden festlegen. Ein aggressiver, extrovertierter Gamer würde so einen völlig anderen Helden steuern, als z.B. ein schüchterner, introvertierter Spieler. Das Spiel wäre somit quasi ein 'Rohrschachtest' der Psyche des jeweiligen Spielers. Vielleicht könnte er mit Hilfe des Videospiels sogar seine individualpsychologischen Probleme lösen.

Dabei sollte man aber bedenken, dass dies eine riesige Flut von Optionen benötigt, was sich wiederum ungünstig auf den Spielspaß auswirken kann.

Eine negative Entwicklung in diese Richtung lässt sich vor allem bei den Sportspielen feststellen: Man muss sich durch riesige Optionsmenüs arbeiten, bevor es endlich los geht. Vorbei sind die Zeiten der Funsport-Games à la "Mario Kart", bei denen man einfach den Schwierigkeitsgrad und die Rennstrecke wählt. Deshalb ist es wichtig, dass sich z.B. die erforderliche Optionsvielfalt ins Spiel integrieren lässt ("Shenmue"). Andererseits sollte es Spiele geben, die rein zur Unterhaltung dienen; Spiele, in denen die Optionen dem Spiel und nicht das Spiel den Optionen dienen (wie z.B. bei "WWF Attitude").

Da Videospiele als Kunstform des 21. Jahrhunderts eine große Verantwortung für die Allgemeinbildung tragen, soll bei der Entdeckung und Erforschung dieser virtuellen Realität die Phantasie nicht zu kurz kommen. Ich jedenfalls bin der Meinung, dass Videospiele eine ähnliche Entwicklung durchleben müssen, wie sie die Literatur seit ihrer Entstehung durchgemacht hat.

benz.lorenz@bluewin.ch

Index indizieren!

Jeden Monat liest man es wieder: Spiel X darf nicht mehr genannt werden, da es indiziert wurde. Mittlerweile wird auch vor entschärften Titeln nicht mehr halt gemacht, selbst die deutschen Versionen von "Resident Evil 3" oder "Medal of Honor" stehen ganz oben auf der Abschussliste (bei letzterem aber zu verstehen). Ich frage mich dabei nur: Wieso entschärfen Programmierer ihre Spiele, wenn sie dann sowieso indiziert werden?

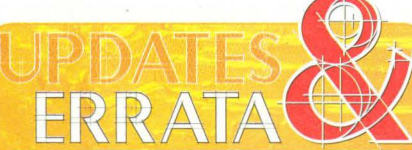
Wie wäre es denn, wenn die BPjS eine Service-Nummer einrichtet, wo Erwachsene Einkaufsmöglichkeiten für indizierte Spiele erfahren? Ich fände das um einiges bequemer als stundenlang im Internet einen Anbieter zu finden, der diese Indextitel führt. Das Seltsame dabei ist nur, dass diverse indizierte Spiele mittlerweile schon in Supermärkten an Kinder verkauft werden. Vielleicht wäre hier mal etwas Aufklärung angesagt? Eine Indizierung verschleiert nur das Problem – Unwissenheit.

Bei Importspielen wüsste ich auch eine Lösung: Die Spielehersteller sollten eine begrenzte Stückzahl von Importspielen für den deutschen Markt freigeben und dafür ruhig ein paar Mark mehr verlangen. So werden Grauimporte und Schwarzbrennerei eingedämmt, zugleich machen die Hersteller Werbung und verdienen sich eine goldene Nase, denn für Spiele wie etwa "Metal Gear Solid" (jap) haben viele Leute mehr als 300 Mark bezahlt.

Übrigens: Wusstet Ihr schon, dass laut diverser Chat-Foren von der US-Version von "Resident Evil 3" mehr als doppelt soviel verkauft wurden (in Deutschland) als es Vorbestellungen der deutschen Version geben soll? Ansonsten: Weiter so, Ihr seid wirklich kompetente Berichterstatter!

deadlink@technologist.com

So beliebt Importe bestimmter Spiele auch sind, die eingedeutschte Version verkauft sich grundsätzlich dramatisch besser als der Import. Deine Infos bezgl. "Resident Evil 3" sind definitiv falsch.



UPDATE: Nochmal ganz deutlich, damit es keine Missverständnisse gibt: Der Preview zu "Full Life" für Nintendo Dolphin war ein Aprilscherz. Dieses Spiel ist unsere Erfindung und nicht in Arbeit.

UPDATE: Mittlerweile haben wir Infogrames' "Ronaldo V-Football" eigenhändig gespielt und sich von Optik und Spieldynamik höchst angetan. Den Test erwarten wir bereits in der nächsten Ausgabe.

MEA CULPA: In unserem Artikel 'Qua vadis N64?' haben wir den falschen Veröffentlichungstermin für das deutsche NES angegeben. Bei uns erschien diese Konsole 1987, nicht 1986. Außerdem heißt das neue N64-"Zelda" nicht "Continuing Story/ Saga" (kurzfristig der Deutschland-exklusive Titel), sondern "Mask of Mujala".

Full Life after Work

Zum Spiel "Full Life", das am 1. April – noch Monate vor der ersten Dolphin-Hardware – auf den Markt kommen wird, ist schon jetzt eine auf einem gewöhnlichen PC spielbare Version im Internet downloadbar. Realisiert wurde dies durch einen raffinierten Trick: Da der Dolphin bekanntermaßen abwärtskompatibel bis zum Game Boy sein wird, ist es finnischen Programierern gelungen, mit Hilfe eines NES-Emulators und einer Spitzhacke den Original-Code auf den PC zu konvertieren. Laufen soll das ganze schon auf 486er-Systemen – negativ fallen eigentlich nur die dicken PAL-Balken auf. Ein entsprechender Patch ist



Anmerkung: Die obigen Charts basieren auf Euren schriftlichen Zusendungen (Adresse siehe linke Seite) und unserer Internet-Umfrage unter www.maniac-online.de

aber schon in Arbeit. Ebenfalls in der Mache ist eine weitere Adaption eines kommenden Dolphin-Hits: "After Work"; ein bunter Genremix, der den Spieler in die Rolle von Frank Farmer versetzt. Der kommt eines Abends nach Hause und wird von nun an mit den Tücken des Haushalts konfrontiert: In 15 Leveln repariert Ihr die Spüle, putzt Euch die Zähne oder wählt das Fernsehprogramm.
Damit das ganze nicht langweilig wird, sind mehrere Zwischenspielchen eingebaut, die Euch Monate ans Joypad fesseln sollen. Technisch basiert "After Work" auf der Grafikroutine von "Full Life" und soll laut unseren finnischen Kollegen noch atemberaubendere Light-Shading-and-Interpolating-Effekte haben. Wir freuen uns.

Patrick Graf

Unser Aprilscherz hat jede Menge Feedback hervorgerufen – danke für die vielen positiven und die vereinzelt kritischen Kommentare. Dank 'April Entertainment' und diverser anderer Hinweise sollte es aber nicht allzu schwer gewesen sein, unseren Gag zu durchschauen.

Playstation ist tot

Ich bin einer Euer treuesten Leser und studiere Euer Mag seit nunmehr fünf Jahren. Nun muss ich mir aber mal Luft machen. So leid es mir tut, aber ich glaube, die glorreichen Zeiten der Playstation sind vorbei.
Nun mal ehrlich, wenn ich auf die Release-Liste schaue, sehe ich keinen Titel, der ein Topseller werden könnte. Und wenn ich auf Eure Japan Top Ten linse, erkenne ich nur fünf PS-Titel. Davon erscheint nur einer in Deutschland. Und für die Playstation 2 sehe ich auch schwarz, denn nur wenige Playstation-Besitzer können sich eine Konsole mit einem Mindestpreis von 600 Mark leisten. Wenn wir mal ehrlich sind: Die Playstation hatte vor allem Erfolg, weil man Raubkopien anfertigen konnte. Ich sehe in meinen guten Freunden Sega und Nintendo die Zukunft der Konsolengeneration.
Apropos Konsolengeneration: Mich regt es auf, wenn ich mir von jedem dahergelaufenen Playstation-Junkie sagen lassen muss, dass seine Playstation die beste Konsole aller Zeiten ist. Ich hänge immer noch an meinem Mega Drive und meinem Super Nintendo; da gibt es viele geniale Spiele wie "Sonic the Hedgehog" und die Square-Perle "Secret of Mana". Überhaupt, die Playstaion hat ja nicht mal ein vernünftiges Maskottchen.

Andreas Pelka

Keine Frage, dass es für die 'alten' Konsolen wie das Mega Drive nicht minder tolle Spiele wie für Playstation und Nintendo 64 gibt. Allerdings ist es etwas verwegen, die PS2 schon vor dem Start zu verdammen. Erst spielen, dann vergleichen und entscheiden.

Lang lebe die Playstation

Ich bin ein 25-jähriger Video- und PC Spieler. Bisher habe ich keine Mail geschrieben, aber jetzt platzt mir langsam der Kragen, und ich muss meinen Wut rauslassen. Es geht um Dreamcast vs Playstaion 2. Alle bejubeln den Dreamcast, obwohl diese im meinen Augen total die Flopkonsole ist. Allein die Technik ist doch schon veraltet.
Sega will mit einer Konsole in der Zukunft mithalten, die vollkommen am Massenmarkt vorbei konzipiert ist. Das Internet ist doch für die meisten Leute kein Kaufgrund. Die Menschen wollen gerade bei der Einführung einer neuen Konsolengeneration tolle Spiele sehen. Sie wollen überzeugt werden. Was hat denn Sega schon zu bieten, frage ich Euch? Eine Handvoll gute Spiele, und das wars. Wo sind die neuen Konzepte? Neue Spielideen? Außer konvertierten PC-Spielen, ein paar Sega-Titeln und verschönerten PSX-Games hat der Dreamcast nichts zu bieten. Und kommt mir jetzt nicht mit dem Spruch: Der Dreamcast sei die einzige Konsole mit Internetanschluss. Das wird in Zukunft bei allen Konsolen Standard sein. Es ist zwar richtig, dass Sega als erste Konsolenfirma ein Gerät mit WWW-Anschluss veröffentlicht hat; aber das heißt nicht, dass es sinnvoll war. Die Russen waren auch zuerst im Weltraum, aber die USA zuerst auf dem Mond. Ich will damit nur sagen: Wenn man großkotzig eine neue Technik ankündigt, dann sollte sie ausgereift sein und nicht voller Fehler und Enttäuschungen sein.
Die Internetoptionen kann man nur eingeschränkt nutzen; aber wenn, dann will man doch alles haben. Sega und Nintendo sollen sich mal ein Beispiel an Sony nehmen, was Marketing, Hardware, Software und Generationswechsel angeht. Die PSX läuft immer noch sehr gut, und die ersehnte Superkonsole steht schon in den Startlöchern. Sony gibt den Leuten genau das, was sie sich wünschen: Hardware-Power, Musik-CD Option, DVD-Filme, Dolby Digital und DTS-Ausgang, USB-Anschlüsse für Internet & Co, Abwärtskompatibilität zur Playstation.
Wieviel Hardware kann man für 600 bis 700 Mark erwarten? Das ist das erste Mal in der langen Konsolengeschichte, dass sich ein Gerät nahtlos in die Hifi-Anlage integrieren lässt. Außerdem sieht die Konsole nicht mehr wie ein Spielzeug aus. Alleine die DVD-Option ist schon zwingender ein Kaufgrund für die meisten Leute.

anonym

Auch Deine Sichtweise ist zu einseitig: Keine Konsole hat nur Plus- oder Minuspunkte. Die PS2 ist zweifellos ein faszinierendes Gerät, muss sich aber auch Kritik gefallen lassen (siehe unser PS2-Special). Ob Dreamcast & Co. mithalten werden, zeigt sich Ende 2000.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP
Leitender Redakteur: Stephan Freundorfer (sf)
Redaktion: Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Michael Rupprecht (mr)

Redaktion (keine Tipps & Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
www.maniac-online.de
Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089)
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout & Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Vandal Hearts 2" © Konami
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196
Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.
IVW

INSERENTEN

Arjay Games	33
Cyber Pirates	10,11
Eidos	4. US
Eidos	29
Electronic Arts	2. US
First Class	53
Freakware	89
Interact	39
Maro	82,83
Media Attack	91
Order in Time	75, 3. US
Primal Games	69
Second Hand Games	93
Spielraum	89
Theo Kranz Versand	66,67
THQ	19
Tradelink	89
UFO Games	91
Video Game Source	85
Wolfsoft	91
Zapp Games	87

MP3-Mogelei



Das MP3-Verfahren zur Komprimierung von Sounddateien wird für Konsolenspieler immer interessanter: Während Sega ein VMU mit eingebautem MP3-Spieler für den Sommer ankündigt, sorgen massenhaft MP3-Module aus Fernost für Playstation-Beats. Accessoires wie der „MP3 Basta“ (MAN!AC 11/99) hatten bislang den Nachteil, dass Spieler mit einem Mogelmodul die beiden Zusätze ständig wechseln mussten.

Damit ist Schluss: Der „MP3 Smart DJ“ von CCL vereint MP3-Spieler und Schummel-Features auf "Caetla"-Basis (MAN!AC 7/99) in einem Modul. Wie die MP3-Konkurrenz stöpselt Ihr den DJ in den Parallelport Eurer Playstation: Besitzer einer Konsole ohne diese Schnittstelle (ab SCPH-9002C) müssen den Port nachrüsten. Mit einem Kabel verbindet Ihr das Modul obendrein mit dem Multi-AV-Ausgang Eurer Playstation, das Kabel zum Fernseher stöpselt Ihr in eine Buchse am Modul. Nach dem Anschalten erscheint das Hauptmenü im "Caetla"-ähnlichen Design: Die japanischen Cheats (kompatibel mit Game Buster), den Memory-Card-Manager und VRAM-Betrachter hat CCL ohne Veränderung übernommen. Einige Fehlermeldungen („Can't find STR“) wurden dabei nicht ans MP3-Umfeld angepasst. Die Kommunikation mit dem PC ist nicht möglich, denn eine Link-Schnittstelle besitzt der DJ nicht. Damit könnt Ihr keinerlei "Caetla"-Tools verwenden. Mit der Option 'MP3 Player' durchsucht Ihr die eingelegte CD nach MP3-Dateien. Der DJ berücksichtigt auch Unterverzeichnisse und stellt alle gefundenen Lieder in einer gigantischen Liste zusammen. Doppelte Dateien werden dabei nur einmal aufgeführt. Ihr dürft die Lieder der Reihe nach oder zufällig abspielen sowie eine Liste programmieren. Markierte Lieder werden dabei mit wirren Zahlen versehen, der MP3-Header mit Informationen über Künstler, Titel etc. nicht angezeigt. Abgesehen von der miesen Benutzerführung treten Probleme nur in zwei Fällen auf: Ist das CD-Laufwerk Eurer Playstation abgenutzt, kommt's zu unerträglichen Ruckelanfällen. Außerdem solltet Ihr Eure MP3-CDs (ISO9660) mit einfacher oder doppelter Geschwindigkeit brennen, um Sound-Störungen zu vermeiden.

Obwohl der DJ keine Schnittstelle zum PC besitzt, könnt Ihr die Software updaten: Mit der Option 'System Upgrade' ladet Ihr ein neues System-ROM in das Zusatzmodul. Die passende CD müsst Ihr nicht erwerben, sondern selbst brennen: Sucht auf der Homepage (www.ccltw.com.tw) nach ISO-Dateien.

Der „MP3 Smart DJ“ vereint alle wichtigen Funktionen eines MP3- und Schummel-Moduls: Cheat-Freaks vermissen den PC-Link zum Herausfinden eigener Codes, MP3-Fanatiker bevorzugen Bedienungskomfort und Statistiken der Konkurrenz. Wer jedoch über ein kleines Budget verfügt und eine Schummeloption sowie einen MP3-Spieler für die Playstation benötigt, sollte den Kauf eines DJ erwägen. *oe*

Muster von Paradise, Dortmund (www.high-society.org/paradise/)

CCL MP3 Player Version1.11
Start Game
Start Game with Cheats
MP3 Player
Select Cheats
Memory Card Manager
Frame Buffer Viewer
System Upgrade
No Cheat Codes Selected

Das Hauptmenü erinnert an Caetla: Nur bei spezialisierten Importeuren ist das CCL-Modul erhältlich.

Select file to play
24 Beastie Boys - Alive.mp3
Dr_ Dre-01-Still D_R_E_ (fea
1 Frohes Fest.mp3
23 Kidrock - cowboy.mp3
MP3
19 battle_tactics_hood_ben_g.mp
20 brown_pride.mp3
21 drdre_and_mrski.mp3
headz_aint_ready.mp3
mi_gente.mp3

Erstellt Ihr eine Playlist, versieht der DJ alle programmierten MP3-Lieder mit wirren Zahlen.



MP3 playing list
Beastie Boys - Alive.mp3
...oop Dogg) (Radio)-RNS_mp3.mp3
Frohes Fest.mp3
Kidrock - cowboy.mp3
MP3\Beastie Boys - Alive.mp3
...oop Dogg) (Radio)-RNS_mp3.mp3
MP3\Frohes Fest.mp3
MP3\Kidrock - cowboy.mp3
Beastie Boys - Alive.mp3

Unübersichtlich: Der DJ stellt alle MP3-Lieder auf einer CD zu einer gigantischen Liste zusammen.



Mogelprofis kennen sich aus: MemCard-Manager, VRAM-Betrachter und Cheatfunktion wurden aus Caetla übernommen.

Spielstand-Hacker Nexus 16M

MANIPULATION MIT DEM DREAMCAST: Wer seine Spielstände auf Festplatte sichern und per Internet tauschen möchte, kommt an der Nexus-MemCard (MAN!AC 2/2000) nicht vorbei. Die neuste Version Nexus 16M (69 Mark bei www.hongkongfun.de) bietet 3.200 Blocks Speicher auf 16 Spielstandseiten (links). Mit einem Schalter am Gehäuse wechselt Ihr die Savegame-Pages. Wie den Vorgänger verbindet Ihr die MemCard via getrennt erhältlichem Parallelkabel mit dem PC: Damit die Übertragung klappt, muss Nexus im Joypad eines angeschalteten Dreamcast stecken. **AUF DER HOMEPAGE** von Fernosthersteller EMS (www.hkems.com) findet Ihr die Kommunikationssoftware mit eingebautem Spielstandeditor (Hexeditor) und Disassembler für VMU-Spiele. Dabei solltet Ihr jedoch beachten, dass viele Spielstände mit Kontrollcodes (Checksums) geschützt sind, um Manipulation zu vermeiden: Legt Sicherheitskopien an! Obendrein versorgt Euch EMS mit massig Links zu japanischen und amerikanischen Spielstanddatenbanken sowie interessanten Heimentwickler-Homepages für VMU-Spiele. **NEBEN DEN LEGALEN EMS-LINKS** werdet Ihr im weltweiten Internet auf VMU-Raubkopien stoßen: Auch Segas Minispiele unterliegen dem Urheberrechtsschutz und dürfen auf keinen Fall kopiert werden. Haltet Euch deshalb von zwielichtigen Sites fern.



Mit der Nexus-Kommunikationssoftware dürft Ihr sogar die Savegame-Icons als BMP-Dateien speichern.



Last Resort

Mitmachen & Gewinnen

HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Titel für N64 und Playstation unter die Leute. Diesmal locken Konamis "ISS Pro Evolution" und das neue "Castlevania"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10; 86415 MERING

Es ist vollbracht! Meine ersten Seiten mit dem neuen Layout sind fertig. Nach einigen Anlaufschwierigkeiten bin ich mit dem Resultat ganz zufrieden. Aber nicht nur unser Outfit ist neu, seit einigen Tagen steht das Modernste, was Japans Unterhaltungselektronik zu bieten hat, in unseren geheiligten Hallen: Die Playstation 2! Ich bin schon gespannt wann hier die ersten Cheats für die DVD-Kiste eintrudeln.

Euer Michael

WORMS ARMAGEDDON



Cheats: Vier Jahre Frieden sind mehr, als ein Wurm ertragen kann. Die Zeit der Entscheidungsschlacht ist gekommen und letztlich kann es nur Einen geben! Mit diesen Cheats werden die Gefechte der Kriechtiere noch gnadenloser, blutiger und tödlicher. Sobald Ihr die untenstehenden Aufgaben erfüllt habt, sind die jeweiligen Mogeleien im Waffen- oder Optionen-Bildschirm auszuwählen. Gute Jagd!

UNTERWASSER-SCHAFE
Aufgabe: Gold in Trainings-Level ´Schaf-Rennen´
POWER-UP FÜR BOGEN
Aufgabe: Gold in Trainings-Level ´Euthanasia´
POWER-UP FÜR SCHROTFLINTE
Aufgabe: Gold beim Gewehrschießen
POWER-UP FÜR GRANATEN
Aufgabe: Gold im Artillerie-Trainingslevel
NUR SCHAFE IN EXTRA-KISTEN
Aufgabe: Gold in Trainingslevel ´Crazy Crates´
UNVERWUNDBAR
Aufgabe: ´Elite´-Rang im Deathmatch-Modus
LASER-VISIER
Aufgabe: Mission 4 erfüllen
RAKETEN-RUCKSACK
Aufgabe: Mission 8 erfüllen
WÜRMER SPRINTEN
Aufgabe: Mission 13 erfüllen
KAUM SCHWERKRAFT
Aufgabe: Mission 20 erfüllen
UNZERSTÖRBARE LANDSCHAFT
Aufgabe: Mission 25 erfüllen
POWER-UP FÜR BANANA-BOMB
Aufgabe: Mission 33 erfüllen

UEFA STRIKER



Magischer Ball: Während Maradona die 'Hand Gottes' braucht, um einen Ball abzufälschen, benutzt Ihr unseren Cheat. Geht im Spiel in den Pause-Modus und drückt

↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → → L L L R L R L

Wieder zurück auf dem Rasen, könnt Ihr bei gehaltener **L**- und **R**-Taste den Ball mit ← oder → an jede gewünschte Stelle bugsieren.

MEDAL OF HONOR



Bonus-Level: Es ist Frühjahr 2000. Die MAN!AC hat alle Level-Codes für Medal of Honor veröffentlicht. Alle Level-Codes? Nein, einige geheime Multiplayer-Level haben sich bis jetzt vor uns verbergen können. Dieses Passwort ist für alle Killer-Duos, die von den Standard-Levels genug haben:

MACOOCOO

SUPERCROSS CIRCUIT

Codes: Motorcross-Spiele sind gerade hoch im Kurs. Nachdem hier der Rennsport nicht so bierernst genommen wird wie in der Formel 1, bauen die Programmierer mit Vorliebe jede Menge spaßige Cheats zum Ausprobieren ein.

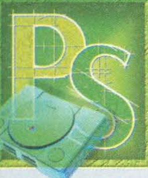
ALLE BIKES
ALLBIKES
UNSICHTBARE MOTORRÄDER
FLOATING
SCHAF-RENNEN
MUTTON
KOPFLOS
SLEEPYHOLLOW
LORD HELMCHEN!
BIG HELMETS

ASTEROIDS HYPER 64



Back to the Roots: Man fragt sich wirklich, ob es keine neuen Spielideen mehr gibt. Auch im neuen Jahrtausend ist die Retrowelle ungebrochen, sehr zur Freude aller Classic-Fans. Trotz aufgemotzter Remakes machen die Originale noch immer irre Spass. Wer auf dem Nintendo das echte Arcade-"Asteroids" spielen möchte, schießt in Zone 1, Level 15 das grüne Stück Vektorgrafik ab.

Box Champions 2000



ELLENBOGEN-SCHLAG: Im Eishockey ebenso verboten wie beim Boxen: Ein schneller Schlag mit dem Ellenbogen sorgt für eine dicke Lippe beim Kontrahenten.

R1 + R2 + ■

KOPFSTOSS: Auch wenn es fast so aussieht, das Ohr könnt Ihr ihm nicht abbeißen. Aber diesen gemeinen Kopfstoss muss Euer Gegner erst einmal verkraften.

R1 + R2 + ▲

FUSSTRITT: Hey Alter, ich mach Dich Krankenhaus! Ich kann kickboxen!

▲ + ● + ✖ + ■

TIEFSCHLAG: Die feine englische Art ist das zwar nicht, aber unglaublich wirksam, besonders wenn der Schiedsrichter nicht aufpasst.

R1 + R2 + ✖

STEH AUF, wenn Du am Boden liegst! Sobald Euch der Gegner auf die Matte geschickt hat, hilft diese Tastenkombination beim Aufstehen.

↓ + ✖

MARVEL VS. CAPCOM

Onslaught: Marvels Super-Bösewicht Onslaught wird aktiviert, wenn Ihr alle Bonus-Charaktere besiegt habt. Dies musst Ihr allerdings in einem fairen Zwei- oder Dreikampf erledigen, die Cheats aus dem letzten Last Resort helfen hierfür leider nicht weiter. Um zu erreichen, dass sich die geheimen Fighter überhaupt zeigen, dürft Ihr weder Continues benutzen, noch einen eigenen Helden verlieren.

Gegen **Gold War Machine** kämpft Ihr, wenn Ihr Eure Gegner viermal hintereinander mittels 'Tag-Team'-Specials auf die Matte schickt. Schafft Ihr es zusätzlich, alle Eure 'Helper'-Charaktere einzusetzen, kommt **Roll** aus seinem Versteck gekrochen und **Shadow Lady** tritt in Aktion, wenn Ihr außerdem jede Runde den 'First Attack'-Bonus ergattert.

Plättet vier Kontrahenten mit einem beliebigen Special, um **Orange Hulk** verprügeln zu dürfen. Verbraucht zudem alle 'Helper' und **Lilith** wird auftauchen. Teilt Ihr zusätzlich jeweils den ersten Schlag aus, seid Ihr am Ziel: Mit **Shadow Lady** habt Ihr den letzten Bonus-Charakter freigespielt. Herzlichen Glückwunsch!

Damit ist zugleich der Onslaught-Modus freigeschaltet, und Ihr könnt in die Haut von Marvels Oberfiesling schlüpfen. Damit Ihr aber mit Eurer Neuerwebung nicht gleich Schiffbruch erleidet, präsentieren wir hier seine gemeinen Spezial-Moves:

Erste Form

SENTINEL ATTACK:
P oder K
SENTINEL HELPER:
MP + MK
MAGNETIC TEMPEST:
↓ ↘ → + P
HYPER-GRAV:
→ ↓ ↘ + P
ONSLAUGHT TORPEDO:
↓ ↘ → + K
TELEPORT:
↓ ↙ ← + K
HYPER EYE BLAST:
↓ ↘ → + P P
MAGNETIC SHOCKWAVE:
← ↙ ↓ ↘ → + K K
SUMMON ZOMBIE FIGHTER:
↓ ↙ ← + K K

Zweite Form

CLAW CRUSH:
P
SENTINEL ATTACK:
K
EYE BLAST:
↓ ↘ → + P
HYPER-GRAV:
→ ↓ ↘ + P
BEHOLD MY MIGHTY HAND:
← ↙ ↓ ↘ → + K
MULTIPLE EYE BLAST:
↓ ↘ → + P P

Wild Metal

CODES: Fast wie ein galaktischer Altmetall-Sammler aus diversen Endzeit-Filmen sucht Ihr nach den verborgenen Artefakten, ständig auf der Flucht vor Killer-Maschinen und Geschütztürmen. Eine gewaltige Erleichterung für den gestressten Freizeit-Schatzsucher sind unsere Cheat-Codes, die im Pause-Bildschirm des Spiels eingegeben werden können.

VOLLE LEBENSENERGIE
↓ ↓ A X B X
UNVERWUNDBAR
Y → B ← X ↓
ALLE WAFFEN
A A → Y A →
TURBO
↑ X ↓ B A Y
NÄCHSTER LEVEL
↑ → B Y ↓ ←
GNÄDIGE GEGNER
B ↓ A ↓ X Y



Manche Energiekerne findet Ihr nach der Zerstörung dieser futuristischen Müllwägen

SUPERCROSS 2000

Cheats: Endlich dürfen sich auch die Nintendo-Biker kopfüber in Schlamm und Dreck stürzen. Drückt im Event-Bildschirm C↑, um ein Cheat-Menü aufzurufen, in dem Ihr unsere Code-Wörter eingebt. Praktisch: Alle Spezialmanöver, die wir Euch im den MAN!AC 2/2000 für die Playstation vorgestellt haben, funktioniern auch in der Nintendo-Fassung.

KEINE KOLLISIONEN
NOCR4SH
GROßE FAHRER
G14NTS
FAHRER OHNE KOPF
H34DL3SS
ZUSÄTZLICHE ANSICHTEN
MOR3C4MS
MONSTER-BIKES
B1GB1K3S
RIESEN-SCHUTZBLECHE
B1GSPR4Y
ALLE AUF DEN SPIELER!
BLOCKM3
KEINE FAHRER
NOR1D3RS
KEIN ZURÜCKSETZEN AUS DEM ABSEITS
NOOFFTR4CK
SCHWERKRAFT WIE AUF DEM MERKUR
M3RCVRY
SCHWERKRAFT WIE AUF DER VENUS
V3NVS
SCHWERKRAFT WIE AUF DEM MOND
MOON
SCHWERKRAFT WIE AUF DEM MARS
M4RS
SCHWERKRAFT WIE AUF DEM JUPITER
JVP1T3R
SCHWERKRAFT WIE AUF DEM SATURN
S4TVRN
SCHWERKRAFT WIE AUF DEM URANUS
VR4NVS
SCHWERKRAFT WIE AUF DEM NEPTUN
N3PTVN3
SCHWERKRAFT WIE AUF DEM PLUTO
PLVTO

DIE HARD TRILOGY 2

Level-Auswahl: Ein freie Level-Auswahl hätte sich Bruce Willis im ersten "Stirb langsam"-Film wohl auch gewünscht. Was er nicht hatte, sollt Ihr nun bekommen. Drückt im Hauptmenü

L1 L1 ● ● ■ ■

Zeitlupe: Wollt Ihr das Spiel im 'John Woo'-Stil zocken, ist der Zeitlupen-Modus genau das Richtige für Euch. Betätigt diese Tasten im Pause-Bildschirm:

▲ L1 ▲ L1 ▲ L1

Nachlade-Automatik: Eigentlich gemein, die Munition wird in Action-Streifen meist vernachlässigt. Während der Film-McClane seine Waffe kaum nachlädt, kommt der Pixel-Held um diese Aufgabe nicht herum. Außer, er gibt im Pause-Menü eines 'Arcade'-Spiels diesen Code ein:

■ ■ ▲ ▲ ● ●

Ego-Perspektive: Konntet Ihr "Syphon Filter" noch nie leiden? Spielt Ihr lieber Ego-Shooter? Kein Problem, versucht unsere Tastenkombination im Pause-Menü eines 'Adventure'-Levels.

● ● ▲ ▲ ■ ■

SLAVE ZERO

Aufrüstung: Mech-Piloten aufgepasst! In Eurem stählernen Monster befinden sich allerhand Extras, von denen Ihr wahrscheinlich noch gar nichts wisst. Schließt während des Spiels ein zweites Gamepad an und betätigt darauf folgende Tasten.

AUTOMATISCHES ZIELEN
R + L + A
GEGNER IGNORIEREN EUCH
R + L + B
UNENDLICH MUNITION
R + L + X
UNENDLICH LEBENSENERGIE
R + L + Y

WWF SMACKDOWN

Bonus-Wrestler: Nachdem der ehemalige Frauensender TM3 die Rechte an dem amerikanischen Prügelspektakel gekauft hat, erfreut sich Wrestling bei uns immer größerer Beliebtheit. Auch auf der Playstation hat sich hochkarätige Ringer-Prominenz angemeldet. Im Saison-Modus könnt Ihr folgende Fighter freischalten:

1. JAHR
Ivory
2. JAHR
Prince Albert
3. JAHR
Jacqueline
4. JAHR
Viscera
6. JAHR
Mideon
7. JAHR
Gerald Brisco
8. JAHR
Pat Patterson

RIDGE RACER 64

Caddy-Car: Wer braucht schon heiße Rennwagen, wenn er mit einer Seifenkiste starten kann. Beginnt einen Grand Prix und dreht nach dem Start des ersten Rennens um. Wenn Ihr mit ausreichender Geschwindigkeit gegen die Mauer fahrt, befindet Ihr Euch in einen Rückwärts-Rennen. Dem Sieger winkt ein Golf-Wagen, der dem Traum eines hyperaktiven Golfspielers in der Midlife-Crisis entsprungen ist.

Edel: Wollt Ihr Eure Playstation-Freunde beeindrucken, dann haltet während der Wiederholung nach dem Rennen die **C↑**-Taste gedrückt, und Eure Autos produzieren tolle Lichteffekte.

CRAZY TAXI

Rikscha-Fahrrad: Im Profi-Tipp der letzten MAN!AC haben wir Euch das Fahrrad vorgestellt, das Ihr als Belohnung für ein erfolgreiche Ablegen der Übungen in der 'Crazy Box' erhaltet. Alle, denen besagte Prüfungen zu schwierig sind, können den Drahtesel auch für eine Fahrt freimogeln. Drückt dazu im Fahrer-Bildschirm

L + R L + R L + R + ↑

Anschließend wählt Ihr den armen Teufel aus, der das Gefährt antreiben darf.



Ächtz: Der Code ist etwas knifflig zum Eingeben; also nicht gleich aufgeben, es lohnt sich.

TOP GEAR RALLY 2

Cheats: Ob sich Colin McRae seine Bilderbuch-Karriere auch nur erschwindelt hat? Alle Nachwuchs-Racer, die eine Rallye-Laufbahn bei Nintendo einschlagen wollen, geben diese Tastenkommandos im Titelbild ein.

KEIN SCHADEN
L Z Start ↑ ↑
SUPER-MECHANIKER
L Z R L Start
GUMMI-AUTOS
C↑ C← R ↑ ←
VERKEHRTE WELT
C↑ Z Start ↑ ↓
100,000 SPONSORGELDER
L Z Start L L
VOLLE CHAMPIONSHIP-PUNKTE
L C↑ ← L L
KOMISCHER SICHTWINKEL
Z C← L ↑ →
NOCH KOMISCHERER SICHTWINKEL
Z C← R ↑ →
MANN SIND DIE DICK, MANN!
Z C→ L ↑ →
MANN SIND DIE DÜNN, MANN!
Z C→ R ↑ →
RIESEN RÄDER
C← Z R ↓ ↓
RÄDER AUS WACKELPUDDING
R C→ Start ↓ Z
HI-RES-MODUS (4MB!)
C←C← ← L L

RAINBOW SIX

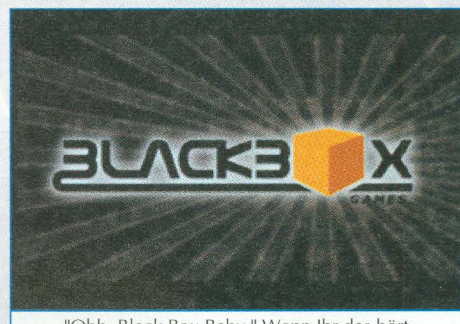
Cheats: Wie immer steht die Sicherheit der gesamten (westlichen) Welt auf dem Spiel. Ist es da verkehrt, auf alle verfügbaren Mittel zurückzugreifen? Mit diesen Cheats, die im Hauptmenü oder im Pause-Bildschirm bei gehaltener **L1**-Taste eingegeben werden, haben die bösen Buben nichts mehr zu lachen.

UNSTERBLICHKEIT
■ ✖ ▲ ▲ ✖ ■ ● ●
VOLLE ENERGIE FÜR ALLE
▲ ▲ ✖ ● ● ✖ ■ ■
GEISELN KÖNNEN NICHT GETÖTET WERDEN
● ● ■ ▲ ✖ ▲ ✖ ●
SUPERMAN-MODUS
✖ ■ ▲ ▲ ● ■ ✖ ✖
KEINE TERRORISTEN
▲ ● ● ▲ ■ ✖ ▲ ●
ALLE GEGENSTÄNDE AUF EINMAL
▲ ✖ ✖ ● ■ ● ✖ ▲
TAG DER ÖFFENEN TÜR
▲ ■ ■ ▲ ✖ ● ■ ▲
ALLE KARTEN
✖ ● ■ ▲ ▲ ■ ● ✖
ZUSATZ-MUNITION
■ ■ ● ▲ ✖ ▲ ✖ ▲
ALLE SCHWEREN WAFFEN
✖ ● ● ▲ ■ ✖ ■ ●
ALLE PISTOLEN
✖ ▲ ■ ● ■ ✖ ▲ ■
LEVEL-AUSWAHL
● ✖ ● ■ ■ ▲ ✖ ✖
DER ABSPANN
■ ▲ ■ ■ ● ● ✖ ▲

NHL 2K

Galerie: Der Meister spricht zu uns, zumindest in "NHL 2K". Benennt einen beliebigen **Custom-Spieler** "Wayne Gretzky" und verpasst ihm die Rückennummer 99. Mittels des Trade-Menüs verfrachtet Ihr diesen Crack in eine Mannschaft Eurer Wahl und schaut Euch im 'Edit Lines'-Menü die rührende Botschaft vom 'Great One' an. Auf die gleiche Weise könnt Ihr Euch die Bilder aller NHL-Spieler anzeigen lassen, die in der 98/99er-Saison die Schlittschuhe an den Nagel gehängt haben. Damit nicht genug, gebt den Namen eines Entwicklers ein und erfreut Euch an seinem Konterfei.

Big-Head-Modus: Für diesen Cheat muss Euer Gamepad im 'D'-Port eingesteckt sein. Haltet während des Ladevorgangs **L + R** gedrückt, wenn das 'Blackbox-Logo' erscheint (Bild). Jetzt müsst Ihr schnell die Tasten **B A B Y** betätigen und Eure Spieler passen kaum noch unter ihre Helme.



"Ohh, Black Box Baby." Wenn Ihr das hört, habt Ihr den Cheat korrekt eingegeben.

WU TANG: SHAOLIN STYLE

Charaktere: Alle Charaktere für den 'Gegner-Modus' freizuschalten, ist bei "Wu Tang" ein hartes Stück Arbeit. Viel leichter fällt es Euch mit unserem Cheat, den Ihr im Hauptmenü eingebt.

→ → → → ← ← ← ← ■ ● ■ ●

Alter Egos: Wenn Ihr bei der Fighter-Auswahl die Select-Taste gedrückt haltet, könnt Ihr mit einem 'Alter-Ego'-Charakter zum Kampf antreten.

ALS HYSTRIX SPIELEN
´Method Man´ auswählen
ALS GASCHE SPIELEN
´Masta Killa´ auswählen
ALS XIN SPIELEN
´Inspecta Deck´ auswählen
ALS LECHER SPIELEN
´Ol´ Dirty Bastard´ auswählen
ALS FEARMENTOR SPIELEN
´RZA´ auswählen
ALS SINESIS SPIELEN
´U-God´ auswählen
ALS CERITH SPIELEN
´GZA´ auswählen
ALS OTIS SPIELEN
´Ghostface Killah´ auswählen
ALS BONE GEAR SPIELEN
´Raekwon´ auswählen

GRANDIA PLAYERS GUIDE, TEIL 1 VON 2



Hinter dem Horizont geht´s weiter...
Damit Ihr auf der Suche nach den Geheimnissen der Angelou-Zivilisation immer auf der richtigen Spur bleibt, gibt Euch MAN!AC einen verlässlichen Reiseführer mit auf den Weg. Im ersten Teil unseres Player's Guide führen wir Euch sicher bis zur großen Mauer am Ende der Welt. In der nächsten Ausgabe erwartet Euch Teil 2, in dem wir Euch nicht nur bis zum ultimativen Endkampf geleiten, sondern auch die versteckten Dungeons enthüllen. *dm*



Allgemeine Tipps



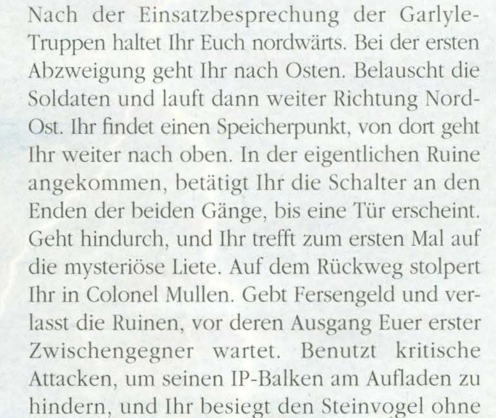
1. Speichert grundsätzlich bei jeder Gelegenheit.
2. Behaltet immer die Entwicklung Eurer Spezialfähigkeiten und Zauber im Auge. Werft dazu öfters einen Blick in das Status- und Technik-Menü.
3. Um Eure Magiefähigkeiten zu steigern, benutzt Ihr am besten Zauber, die mehrere Gegner auf einmal treffen. Für die etwas langwierigeren Wasserzauber heilt Ihr Eure Charaktere im Menü-Bildschirm.
4. Nehmt immer verschiedene Waffen mit; so geht Ihr sicher, dass stets die passende da ist, um neue Specials zu lernen.
5. Lauft nicht vor Gegnern davon, sondern greift möglichst von hinten an, um die Initiative zu gewinnen. Wer die Flucht ergreift, geht das Risiko ein, in einen Hinterhalt zu geraten.
6. Benutzt vor allem beim Kampf mit Zwischen- und Endgegnern die kritischen Attacken. Der IP-Balken Eures Gegners wird zurückgesetzt; und wenn Ihr Euch geschickt anstellt, kommt Euer Feind kein einziges Mal zum Gegenangriff.
7. Durchsucht jedes Dungeon ausführlich nach Mana-Eiern und lasst vor allem Justin und Feena sofort alle Magierichtungen lernen. Die beiden bleiben Euch bis zum Finale erhalten.



Erste Schritte
Um die drei fehlenden Teile der legendären Rüstung zu finden, geht Ihr zuerst zum Hafen. An einer Hausecke lehnt der 'magische' Topfdeckel. Als nächstes marschiert Ihr zum Fluss, steigt dort eine Treppe hinunter und folgt dem Weg bis zu einem zerdepperten Topf. Diese Teile bringt Ihr zu Gantz, der Euch verrät, dass das fehlende Schwert in seiner privaten Schatztruhe versteckt ist. Stattet Gantz' Mutter einen Besuch zu Hause ab und sucht danach den kleinen Tentz. Dieser hat den Schlüssel beim Cafe verloren. Holt ihn Euch, sammelt das Schwert ein und geht zu Gantz zurück. Zu Hause angekommen, verspeist Ihr Euer Abendessen und haut Euch aufs Ohr. Geht zum Museum und plaudert mit dem Kurator; sobald Ihr seinen Empfehlungsbrief erhalten habt, verlasst Ihr die Stadt. Auf dem Weg zum Ausgrabungsort habt Ihr Gelegenheit, Euch mit dem ungewöhnlichen Kampfsystem vertraut zu machen und erste Erfahrungspunkte zu verdienen.



Die Ruinen
Zeigt den Brief des Kurators vor, und Ihr werdet in den Ausgrabungsort gelassen. Geht zum Höhleneingang, und die drei Leutnants Saki, Nana und Mio halten Euch auf. Sobald das Gespräch vorbei ist, speichert Ihr und betretet die Höhle.



Nach der Einsatzbesprechung der Garlyle-Truppen haltet Ihr Euch nordwärts. Bei der ersten Abzweigung geht Ihr nach Osten. Belauscht die Soldaten und lauft dann weiter Richtung Nord-Ost. Ihr findet einen Speicherpunkt, von dort geht Ihr weiter nach oben. In der eigentlichen Ruine angekommen, betätigt Ihr die Schalter an den Enden der beiden Gänge, bis eine Tür erscheint. Geht hindurch, und Ihr trefft zum ersten Mal auf die mysteriöse Liete. Auf dem Rückweg stolpert Ihr in Colonel Mullen. Gebt Fersengeld und verlasst die Ruinen, vor deren Ausgang Euer erster Zwischengegner wartet. Benutzt kritische Attacken, um seinen IP-Balken am Aufladen zu hindern, und Ihr besiegt den Steinvogel ohne größere Probleme. Verlasst jetzt das Camp und kehrt nach Parm zurück.



Zu Besuch bei Java
Nach dem aufschlussreichen Dinner im heimatlichen Esszimmer geht Ihr zum Hafen und unterhaltet Euch mit den anwesenden Leuten. Jetzt lauft Ihr zum Cafe und redet mit der Besitzerin. Den fehlenden Schlüssel findet Ihr bei einer der Personen am Hafen. Im Cafe plauscht Ihr mit den Gästen, um etwas über den Abenteurer Java herauszufinden. Von der Besitzerin bekommt Ihr Javas Brieftasche. Geht jetzt wieder nach Hause, schlaft Euch aus und besteigt den Zug Richtung Minen. Betretet Javas Hütte und wartet, bis der alte Kauz Euch findet. Um an seine Fahrkarte zu kommen, müsst Ihr erst die benachbarte Mine säubern. Bevor Ihr die Höhle betretet, redet Ihr noch mit Java, um zu speichern. In der Mine folgt Ihr der linken Gleisspur bis zum nächsten Raum. Hier folgt Ihr den rechten Gleisen. Springt von der Brücke und greift Euch die versteckte Handaxt, klettert dann wieder nach oben und haltet Euch an die Schienen. Hinter dem Speicherpunkt wartet schon der Orkhäuptling auf Euch. Erledigt zuerst seine Handlanger mit Handgranaten oder Zauberei und stürzt Euch dann mit vereinten Kräften auf den Ober-Ork.





Die Überfahrt
Zurück in Parm geht Ihr ins heimatliche Restaurant und esst zu Abend. Am nächsten Tag macht Ihr Euch zum Hafen auf, zeigt der Wache Euren Fahrschein und geht an Bord. Bevor Ihr dies tut, solltet Ihr alle Eure Einkäufe erledigt haben, die Reise ist nämlich lang und voller Gefahren. Sobald Ihr das Schiff betreten habt, seht Ihr Euch auf dem gesamten Unterdeck um. Auf dem Weg nach oben beobachtet Ihr den Flauschball Pooy, wie er wild auf das Deck saust. Folgt ihm und rettet den blinden Passagier Sue vor einer grausamen Bestrafung. Fortan müsst Ihr Euch als Deckschrubber verdingen, bis eines Tages die Abenteurerin Feena an Bord kommt. Schnell habt Ihr Euch mit der feschen Maid angefreundet; gerade rechtzeitig, um Euer Boot vor der drohenden Vernichtung durch ein Geisterschiff zu retten. Über den Kran gelangt Ihr an Bord des seelenlosen Wracks. Klettert durch das Loch im Oberdeck, speichert und geht dann nach Westen. Von hier geht Ihr weiter in diese Richtung, klettert das Seil an der Mauer nach oben und betretet die Tür. Nehmt jetzt die rechte Pforte und klettert das nächste Seil hinunter. Folgt der Planke bis zur nächsten Tür und speichert. Im Raum des Kapitäns begegnet Ihr dem neuen und ziemlich hässlichen Schiffseigner. Achtet auf die beiden Arme des Riesentintenfisches: Das rechte Tentakel beherrscht einen Heilzauber, schaltet diesen also zuerst aus. Nach Eurem Sieg knackt Feena die Tür Richtung Deck, und Ihr entkommt.



Der Riesentintenfisch rückt Euch gleich mit drei Körperteilen auf einmal zu Leibe. Achtet auf den IP-Balken und attackiert immer den aktuellen Tentakel.





Die Neue Welt

Nach einer wohlverdienten Pause kommt Ihr in Neu-Parm an. Verlasst den Hafen und betretet die Stadt. Im Laden zu Eurer Rechten könnt Ihr jetzt Euren ersten Zauberspruch einkaufen. Geht jetzt Richtung Stadtmitte und besucht das Hauptquartier der Abenteurer-Gilde. Redet mit der Sekretärin, um das Passwort zu bekommen. Jetzt betretet Ihr Pakons Büro. Nach einem kurzen Gespräch mit dem erbärmlichen Ober-Abenteurer verlasst Ihr die Stadt und geht über die Merril-Straße zu Feenas Haus. Auf dieser Straße lauft Ihr den grasbewachsenen Weg in der Mitte entlang. Bei der zweiten Kreuzung findet Ihr in östlicher Richtung ein Mana-Ei. Auf Feenas Grundstück angekomen, betretet Ihr ihre Hütte und untersucht die Unterwäsche auf der Wäscheleine. Feena erscheint, wird jedoch kurze Zeit später von Pakon und dessen bulligem Leibwächter entführt.



Die geplatzte Hochzeit

Entrüstet reist Ihr zurück in die Stadt. Geht zur Kirche und betretet den Schuppen an der Rückseite. Im Untergrund folgt Ihr dem vorgegebenen Weg bis zum ersten Metallrad. Dieses dreht Ihr und geht weiter nach Norden. Dreht das nächste Rad und geht wieder zurück. Ein neuer Weg durch das Wasser ist jetzt frei. Nach dem nächsten Rad geht Ihr nach Süden in den Tunnel. Auch hier findet Ihr ein Rad. Kehrt jetzt zu den Treppen zurück, steigt hinunter und geht durch die Passage im Nordosten. Holt Euch das Mana-Ei und geht wieder zu der Treppe zurück. Jetzt weiter nach Nordwesten, die Treppe hinauf bis zu einem Aktions-Icon bei der linken Wand. Speichert und klettert die Kisten hinauf. Im Dachgebälk schleicht Ihr Euch ganz nach vorne und unterbrecht die Hochzeit. Zuerst müsst Ihr jedoch den Kung-Fu-gestählten Leibwächter erschlagen. Erledigt ihn mit normalen Attacken und heilt Eure Charaktere rechtzeitig.



Eine neue Herausforderung

Nachdem sich Eure Truppe ein neues Ziel auserkoren hat, macht Ihr Euch auf den Weg durch die Berge. Haltet Eure Augen offen, denn hier gibt es zwei Mana-Eier zu holen. Sobald Ihr die Berge und den dahinterliegenden Wald verlassen habt, stockt Ihr Eure Vorräte in Neu-Parm auf und stürmt die Dom-Ruinen. Rüstet Justin mit der Axt aus und haltet Euch Richtung Osten. Nach der dritten Lichtung geht Ihr nach Süden und folgt der Felswand, um zum nächsten Abschnitt zu kommen. Schlagt Euch bis zum Speicherpunkt durch und geht von dort ins Innere der Ruinen. Ihr werdet von ein paar Orks angegriffen, die Euch nach ihrem Ableben einen heiligen Streitkolben vermachen; die einzige Waffe, mit der Ihr Geister verletzen könnt. Bei der Weggabelung geht Ihr nach Süden. Haltet Euch in der Mitte des Weges, um nicht von den zahlreichen Fallen erwischt zu werden. Hinter der Tür klettert Ihr eine Ranke hoch und geht von dort weiter bis zu einem runden Raum mit einem Schalter. Drückt diesen Hebel und geht durch die Tür im Südwesten. Bei den nächsten beiden Abzweigungen nehmt Ihr immer den südlichen Weg, bis Ihr auf den Klippen außerhalb der Ruinen steht. Geht über die Brücke, dann durch die untere Tür und speichert. Nehmt jetzt den westlichen Gang, dann weiter nach Osten. Steigt auf den Schalter bei den Klippen und betätigt dann den Hebel im Raum davor. Geht durch die Tür und legt den Schalter am Ende des Ganges um. Geht jetzt zurück, nach draußen und nach Osten. Bei der Kreuzung geht Ihr geradeaus und dann nach Nordosten. Klettert die Ranken am Ende des Ganges hoch. In einer Truhe zu Eurer Linken findet Ihr ein Mana-Ei. Bei der nächsten Gabelung geht Ihr nach Südosten, betätigt wieder einen Hebel und gelangt zu einem Speicherpunkt. Hinter der großen Tür wartet der nächste Zwischengegner auf Euch. Haltet Abstand und beharkt ihn mit Zaubersprüchen. Nach dem Sieg folgt Ihr dem frei gewordenen Weg und trefft erneut auf die mysteriöse Liete. Nach Eurem Gespräch verlasst Ihr das Dungeon.



Retter in der Not

Sobald Ihr wieder draußen seid, findet Ihr einen verletzten Jungen im Wald. Besorgt schafft Ihr ihn in Feenas Hütte. Um Euren kleinwüchsigen Gast wieder aufzupäppeln, müsst Ihr ein seltenes Kraut finden, das glücklicherweise in den Hügeln hinter Feenas Haus wächst. Hinter dem Zaun auf Feenas Grundstück macht Ihr Euch auf die Suche. Arbeitet Euch kreisförmig von außen nach innen vor, bis Ihr das seltene Kraut ergattert. Am nächsten Morgen hört Ihr dem Jungen beim Flötespiel zu und werdet von den Garlyle-Truppen überrascht.



Der Ausbruch

Sobald man Euch im Gefängnis allein lässt, schnappt Ihr Euch die Eisenstange. Der Wächter ist schnell ins Reich der Träume geschickt, und Ihr besucht Feena. Im nächsten Raum schnappt Ihr Euch die Schlüssel, Eure Flucht wird jedoch durch eine Übermacht an feindlichen Soldaten vereitelt. Später lässt Euch die hübsche Leen einen Schlüssel zukommen. Mit diesem befreit Ihr Euch und rettet Sue und Feena. Im nächsten Raum klettert Ihr über die Fässer in die Lüftungsschächte. Ihr erreicht den Raum, in dem Euer kleiner Freund gefangengehalten wird. Leider könnt Ihr ihm zunächst nicht helfen, da die Tür zu seinem Gefängnis mit einem achtstelligen Code gesichert ist. Um diesen zu finden, steigt Ihr wieder in die Lüftungsschächte. Zu Eurem Glück belauscht Ihr die drei Leutnants Nana, Saki und Mio beim Umziehen. Schnell kehrt Ihr zurück und gebt folgenden Code ein: Rechts, rechts, links, links, unten, oben, unten, oben. Geht hinein, speichert und befreit Euren Freund. Auf dem Weg nach draußen stellen sich Euch nacheinander die drei fiesen Mädels in den Weg. Benutzt immer zuerst ein paar Reichweitenattacken wie die Feuersäule, um ihre lästigen Begleiter auszuschalten und erledigt die Gören mit ein paar handfesten Specials. Nach dem Kampf mit Saki bekommt Ihr den Generalschlüssel, mit dem Ihr alle Türen öffnet. Habt Ihr Euch genug umgesehen, verlasst Ihr die Basis über die Treppe. Hier stellt sich Euch Nana in den Weg. Folgt dem Kompass und speichert. Am Ausgang wartet bereits Mio auf Euch. Sie ist besonders flink und ärgert Euch mit Statusangriffen. Benutzt kritische Attacken. Jetzt ist der Weg zum Zug frei. Doch kaum, dass Ihr die Basis verlassen habt, werdet Ihr verfolgt. Kämpft Euch bis zum Führerhaus durch und versucht die Bremse zu ziehen. Nachdem Ihr die Garlyle-Truppen los seid, landet Ihr im Nebelwald.



Im Nebelwald

Nach einem kurzen Trip durch das schummrige Wäldchen betretet Ihr das heimelige Dorf Luc. Sobald Ihr Eure Vorräte aufgefrischt und ausreichend mit der Bevölkerung geplaudert habt, besucht Ihr den Dorfältesten. Danach verlasst Ihr die Siedlung durch das Tor am Speicherpunkt. Folgt dem Weg bis zur ersten Kreuzung. Nehmt insgesamt dreimal den westlichen Weg und geht dann nach Norden zum nächsten Abschnitt. Rechts und links des Wegs finden sich nützliche Gegenstände. Schnappt Euch die Schale am Fuß der Statue und kehrt ins Dorf zurück, wo Ihr sogleich zum Bürgermeister geht. Verbringt die Nacht in Rems Haus. Das Dorf wird angegriffen und Ihr müsst noch einmal zur Statue auf dem Berg klettern. Nehmt den bekannten Weg und kämpft Euch durch die Reihen der Garlyle-Truppen. Nachdem Ihr die Pläne der Armee vereitelt habt, verlasst Ihr das Dorf durch den östlichen Ausgang. Im Wald sorgt Ihr mit der erhaltenen Nuss für freie Sicht. Bei den nächsten Abzweigungen geht Ihr nach Osten, Norden, Osten und nochmals Osten. Überquert den Fluss und haltet Euch nordwärts. Folgt Eurem Kompass und Ihr gelangt zum Ende der Welt.

SYPHON FILTER 2

DER START IN COLORADO



Keine Verschnaufpause für Gabe und Lian: Auch im zweiten Teil des „Syphon Filter"-Epos warten beinharte Herausforderungen auf das Agenten-Duo. MAN!AC führt Euch zum Einstieg durch die ersten drei Level in Colorado, bevor es nächsten Monat mit dem Rest der ersten CD weiter geht. *us*

Colorado, USA

Rocky Mountains: Unterhaltet Euch nach der Fallschirmlandung mit den Soldaten, dreht Euch dann um und redet mit dem Funker auf der Erhebung. Folgt ihm durch die Höhle **(A)** und nehmt genau den Weg durch die zweite, den er Euch anzeigt **(B)**. Nach dem Treffen mit Chance erledigt Ihr den Fallschirmspringer und sprintet zurück in die Höhle. Lasst Euch vom Alarm nicht aufhalten und lauft weiter, sonst werdet Ihr verschüttet. Am Ausgang haltet Ihr Euch nicht lange mit den Angreifern auf, sondern versucht Euch so schnell wie möglich nach rechts durchzuschlagen, um durch die Felslücke zu kommen **(C)**. Folgt dem Verlauf und erledigt das Gegner-Quartett, klettert danach auf die Erhebung und benutzt Euren Transponder **(D)**. Kehrt nun durch den ersten Tunnel zum Anfangsplateau zurück, beim erschossenen Soldaten sammelt Ihr das benötigte C4 auf **(E)**. Weiter geht es nun zum eingestürzten Tunnel, bei dem Ihr den Sprengstoff einsetzt **(F)**; geht aber unbedingt in Deckung vor der Explosion! Erledigt hinterher den Fallschirmtrupp und durchquert die Höhle am anderen Ende **(G)**. Dahinter weicht Ihr mit einer Rolle den Scharfschützen aus, bevor Ihr auf zwei Soldaten trefft. Während diese Euch Deckung geben, sprintet Ihr nach rechts und steigt auf den Felsen vor Euch, um die zwei Gegner besser zu erwischen. Geht danach den Pfad weiter bis zur Lücke, bis neue Feinde auftauchen. Eliminiert diese, denn erst dann dürft Ihr weiter und beendet diesen Level.

Rocky Mountains (Karte: A, B, C, D, E, F, G, H)

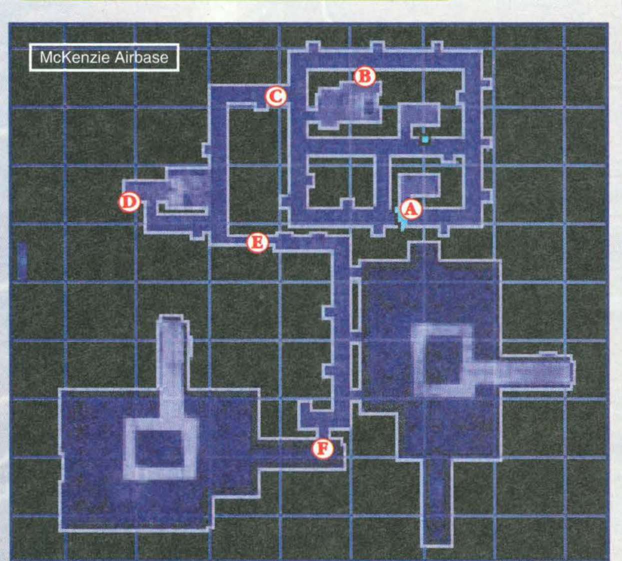


In den Rocky Mountains sind die Höhlen aus der Ferne nicht immer leicht zu finden. Zum Glück werden sie aber meist durch Leuchtfeuer markiert.

McKenzie Airbase: Wartet, bis die Wache etwas entfernt ist, dann schleicht ihr rechts ums Eck und hört die Unterhaltung der Ärztin ab. Lasst sie an Euch vorbei, während Ihr in Deckung seid, und huscht dann vorsichtig in den Raum **(A)** und nehmt die Adrenalinspritze. Weiter geht es, indem Ihr den weiten Weg links herum nehmt und der Wache hinterher schleicht, bis Ihr links einen Raum mit einer Kamera erreicht **(B)**. Nachdem Ihr die Unterhaltung dort verfolgt habt, betätigt Ihr den Schalter und nehmt den so entstandenen Ausgang. Geht nun in den Gang schräg rechts vor Euch **(C)**. Folgt dem Soldaten vorsichtig und wartet vor der Wachstelle, bis er weg ist. Schleicht nun dort vorbei und in die Kammer rechts dahinter, hier findet Ihr auch Eure Ausrüstung **(D)**. Im Raum dahinter setzt Ihr den Soldaten mit dem Taser außer Gefecht und legt den Schalter um. Nun ist Eile geboten, denn sonst schließt sich das Tor **(E)** wieder, bevor Ihr es durchquert habt. Weiter geht es nun einfach den Gang entlang bis zum Ausgang **(F)**; passt dabei allerdings auf die Soldaten auf, die Ihr am besten mit dem Taser kaltstellt.



Vorsicht ist für Lian oberstes Gebot in der Airbase: Nur wenn Ihr schleicht, habt Ihr eine Chance, nicht entdeckt zu werden.



Interstate 70: Spurtet in den Tunnel und lockt die zwei Gegner nahe zu Euch heran, indem Ihr Euch kurz im Eingang des Serviceraums versteckt **(A)**. Legt dann einen mit Eurem Messer um und greift Euch seine Knarre. Damit rennt Ihr zurück zum Anfang und erledigt die Schützen, um Chance zu retten. Weiter im Tunnel müsst Ihr mit einem Flammenwerfer einen Trupp abwehren **(B)**; passt hier vor allem auf, bei den Drehungen nicht die Fahrzeuge mit den Treibstofftanks zu treffen. Hinter dem Ausgang wimmelt es nur so von Scharfschützen, die Ihr aber am besten ignoriert: Statt dessen orientiert Ihr Euch rechts und schlüpft zu Beginn schnell durch das Loch in der Leitplanke. Rennt nun einfach möglichst weit rechts schnurstracks zum nächsten Tunnel und weicht Angreifern (besonders unmittelbar vor dem Eingang) mit einer Rolle aus – seid aber vorsichtig, sonst stürzt Ihr die Klippe hinunter! An der Sperre **(C)** wartet Ihr, bis sich Chance ergibt, dann klettert Ihr von vorne auf den Laster rechts und lasst Euch am hinteren Ende vorsichtig hinunter. Sammelt nun die darin verborgenen Granaten auf. Rennt damit zurück zum Servicetunnel **(D)** und sprengt den Traforaum rechts in die Luft (Vorsicht vor der Explosion). Nach dem daraus entstandenen Stromausfall könnt Ihr in Ruhe die Gegner einzeln erledigen und Euch zum Levelende am Tunnelausang **(E)** vorwagen.







Gewusst wo: Auf der Interstate 70 müsst Ihr genau suchen, um wichtige Wege (oben) oder Gegenstände (unten im Lkw) zu finden.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Gelbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Damit nicht nur Besitzer der neuesten Game-Buster- oder Xploder-Modelle in den Genuss unserer Codes kommen, achten wir darauf, dass modulspezifische Eigenheiten vermieden werden: Auch bei den zahllosen Billig-Geräten sollte alles funktionieren.

RESIDENT EVIL 3

BEMERKUNGEN	CODE
Hyper Mode	800D6B9C 0002
Energie	800CF2E0 00C8
Alle Karten	300D4777 00FE
	300D477B 00FE
Alle Files	800D477C FFFF
	800D477E FFFF
Alle Bilder	800D458E 0008

EHRGEIZ

BEMERKUNGEN	CODE
P1 Energie	8011D1AE 00B8
P1 Powerleiste	8011DEA6 00D0
P1 Kleidung	800F628E 000?
P2 Energie	80120FC2 00B8
P2 Powerleiste	80120FC2 00D0
P2 Kleidung	800F633E 000?
Alle Kämpfer	801EF0CC FFFF
	801EF0CE FFFF
Alle Enden	801EF0D0 FFFF
Arenawahl	800F5404 000?
Quest Mode:	
Energie	801E8910 0080
Powerleiste	801F3A80 00FF
Geld	801F3C10 FFFF
Magiesteine	801F3BE8 270F

DUNE 2000

BEMERKUNGEN	CODE
Atreides:	
Spice	800E090E 0098
Strukturen	800E061C FFFF
Einheiten	800E062C FFFF
Sofortbau Strk.	800E0622 5A00
Sofortbau Einh.	800E0632 5A00
Sofortupgrade	800E06D2 59FF
Atreides:	
Spice	800E090E 0098
Strukturen	800E061C FFFF
Einheiten	800E062C FFFF
Sofortbau Strk.	800E0622 5A00
Sofortbau Einh.	800E0632 5A00
Sofortupgrade	800E06D2 59FF
Atreides:	
Spice	800E090E 0098
Strukturen	800E061C FFFF
Einheiten	800E062C FFFF
Sofortbau Strk.	800E0622 5A00
Sofortbau Einh.	800E0632 5A00
Sofortupgrade	800E06D2 59FF

COOL BOARDERS 4

BEMERKUNGEN	CODE
Alles wählbar	800679F4 0005

EAGLE ONE H.A.

BEMERKUNGEN	CODE
Schild	801B8DCA 0260
Sprit	801B8E66 0100
Sidewinders	800393C8 0000
Vultures	80033B3C 0000
Mavericks	80039524 0000

MARVEL VS. CAPCOM

BEMERKUNGEN	CODE
P1 Energie	8007C2BC 0090
P1 Hypercombo	8007C2BE 0090
P2 Energie	8007C6CC 0090
P2 Hypercombo	8007C6CE 0090
Alle Extras	8007B8C4 FFFF
	8007B8C6 FFFF
	8007B8C8 FFFF

SOUTH PARK RALLY

BEMERKUNGEN	CODE
Muss an sein:	F106E870 0000
	F106E872 0000
Alle Fahrer	81088750 FFFF
Cheats	81088752 FFFF
Alle Rennen	81088756 FFFF
Alle Strecken	8108875A FFFF
Credits	8008D659 0005



ECW Hardcore Revolution





Karrieregeil:
In Acclaims Wrestling-Spektakel könnt Ihr nach erfolgreichem Durchspielen des Career-Mode tonnenweise Cheats freischalten. Damit Ihr Eure Zeit nicht verschwendet, zeigen wir Euch, mit welchen Wrestlern sich der Kampf um die Meisterschaft lohnt, und mit wem Ihr lieber im normalen Turnier-Modus antretet.

Mutantenstadl:
Wer lieber mit sinnlos mutierten Wrestlern durch den Ring stapft, versucht sein Glück beim Turnier-Modus.
Big Feet Mode:
Turnier mit Balls Mahoney gewinnen
Big Hand Mode:
Turnier mit Jason gewinnen
Big Head Mode:
Turnier mit Rhino gewinnen
Random Head Mode:
Turnier mit Louie Spicolli gewinnen
Custom Wrestler Textures:
Turnier mit Tommy Dreamer gewinnen
Ego Mode:
Turnier mit Chris Ghetti gewinnen
Fat Man Mode:
Turnier mit Spike Dudley gewinnen
Hangman Mode:
Turnier mit Sal E. Graziano gewinnen
Headless Mode:
Turnier mit Taz gewinnen
Little Head Mode:
Turnier mit Roadkill gewinnen

Frisch von der Ersatzbank:
Wer sich statt dessen lieber ein paar vernünftige Zusatzkämpfer erspielt, steigt mit folgenden Wrestlern auf die Matte.
Als Beula McGillicutty spielen:
World Tag Team Belt gewinnen
Als Bill Alfonso spielen:
Career-Mode mit Rob van Dam schaffen
Als Cyrus the Virus spielen:
World TV Belt gewinnen
Als Joel Gertner spielen:
Acclaim-Belt gewinnen
Als Joey Styles spielen:
Acclaim Belt gewinnen
Als Judge Jeff Jones spielen:
Career Mode mit Mike Awesome schaffen
Als Louie Spicolli spielen:
World Heavyweight Belt gewinnen
Als Taz spielen:
World Heavyweight Belt gewinnen
Als Sheik spielen:
World Tag Team Belt gewinnen
Als Tommy Rich spielen:
World TV Belt gewinnen

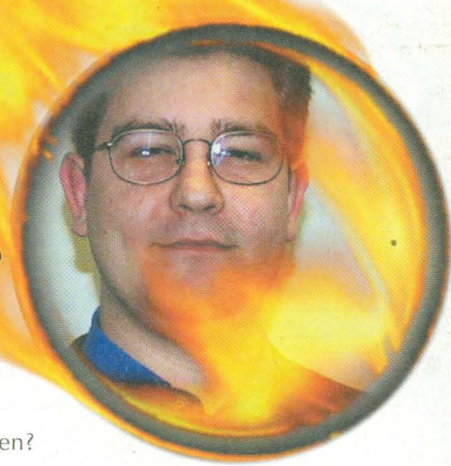
Alternative Kostüme (nur Playstation):
Beim Anwählen L1, L2 oder R2 drücken
Zusätzliche Items im Wrestler-Editor:
Turnier mit Tommy Dreamer schaffen oder das 'Living Dangerously'-Turnier gewinnen
Der Weg des Weicheis:
Wer sich im Career-Mode gerade bei den Handicap-Matches (1-2, 1-3 etc.) schwertut, sollte auf den Wrestler Raven ausweichen. Dessen Finishing-Move ist leicht auszuführen und kann nur mit einer Waffe unterbrochen werden. Wer also Probleme mit mehreren Gegnern hat, konzentriert sich auf einen Feind und erledigt per Finisher.



MAN!AC vor fünf Jahren

Eine Zahl als Cover? Naja, nicht ganz, aber der dritte Teil einer mittlerweile geächteten Prügelspielserie war uns diese ungewöhnliche Präsentation wert – auch wenn das Spiel an sich wenig Innovatives bot. Seltsam mutete damals auch Software aus deutschen Landen an; nichtsdestotrotz kümmerten wir uns um den Nachwuchs-Entwickler Neon (mittlerweile in alle Winde zerstreut) und testeten mit "Super Turrican 5" (86%) und "Indiana Jones (79%) gleich zwei Factor-5-Produktionen (mittlerweile in die USA ausgewandert). Abseits der Videospiele führten wir Euch in das "Star Trek Voyager"-Universum ein und wagten hinter den Kulissen von IMAX & Co. einen Blick auf das Kino des 21. Jahrhunderts.

Das jüngste Gericht



Stephane Dupas, (Senior Producer Infogrames Sports)

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

Colonization
(MICROPROSE, 1994)

"Die bislang größte Enttäuschung für mich. Ich bin ein riesiger Sid-Meier-Fan und spielte es sofort 15 Stunden am Stück, bis ein Bug das Ding abstürzen ließ. Natürlich hatte ich nicht gespeichert und musste von vorne anfangen. Es stürzte immer wieder ab und ich konnte es nie fertig spielen."

Terminator 2
(OCEAN, 1991)

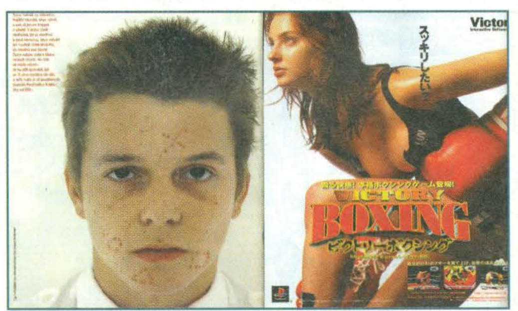
"Ich hab's für meinen Amiga gekauft, weil ich die beiden Filme genial fand. Als ich zu zocken anfing, wurde ich ständig mit Minispielchen wie einem Puzzle oder einem simplen Rennen konfrontiert. 30 Minuten habe ich auf das richtige Spiel gewartet, bis ich merkte, dass da nichts mehr

Breakout
(SELBST GESCHRIEBEN, 1983)

"Das war mein einziges eigenes Werk unter Verwendung eines Basic-Do-it-yourself-Buchs. Ich habe zwei Tage zum Tippen der Zeilen gebraucht und ca. sieben Minuten gespielt, weil es dauernd abstürzte. Das war der Tag, an dem ich beschloss, kein Programmierer zu werden."

ANZEIGEN-GALERIE
WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

Exzessive Playstation-Nutzung fördert Hautunreinheiten und kann zu schweren Akne-Attacken führen. Gegen verpixelte, äh, verpickelte Gesichtsoptik hilft häufiger Konsolenwechsel, Erwachsenwerden oder Abhängen des Badspiegels. Dann klappt's auch mit dem Nahkampf.



NexTime 6/2000

ERSCHEINT AM 3. Mai

Frühlingsgefühle beherrschen die nächste Ausgabe: Thomas genießt die Strahlen der aufgehenden Sonne in Tokio, wo er auf der größten Spielemesse Japans nach Zukunftsweisendem forscht. Neben ausführlichen Hard- und Softwareneuigkeiten wird sein Koffer mit jeder Menge Arcade-News gefüllt sein. David steht ebenfalls ein glänzender Monat bevor: Unser Karateka prügelt sich auf der PS2 mit "Tekken Tag Tournament" warm, um in Folge den ausführlichen "Dead or Alive 2"-Vergleich zwischen Dreamcast und der neuen Sony-Konsole zu ziehen. Stephan treibt's in England und Frankreich an die frische Luft, wo erste aussagefähige Versionen von "Driver 2" und "Alone in the Dark 4" (Bild) auf ihn warten. Sportskanone Ulrich schnürt schließlich die Fußballschuhe für den N64-Test von "ISS 2000", während Bleichgesicht Olli die Sonne meidet und sich lieber mit "Nightmare Creatures 2" für Playstation und Dreamcast in die Kalisto-Gruft verzieht.



JAPAN TOP 10

Platz	System	Titel / Genre	Hersteller / Termin
1	PS2	Ridge Racer 5 Rennspiel	NAMCO 3. Quartal
2	PS2	Kessen Strategie	KOEI nicht bekannt
3	PS2	Fantavision Geschicklichkeit	SONY 3. Quartal
4	PS2	Street Fighter EX 3 Beat'em-Up	CAPCOM 3. Quartal
5	GB	Pokémon Silber Rollenspiel	NINTENDO 3. Quartal
6	GB	Pokémon Gold Rollenspiel	NINTENDO 3. Quartal
7	PS	Giren's Ambition Simulation	BANDAI nicht geplant
8	GB	T&B Card Hero Kartenspiel	NINTENDO nicht geplant
9	PS2	Eternal Ring Rollenspiel	FROM SOFTWARE nicht bekannt
10	PS	Beatmania Appendix 5 Musikspiel	KONAMI nicht geplant